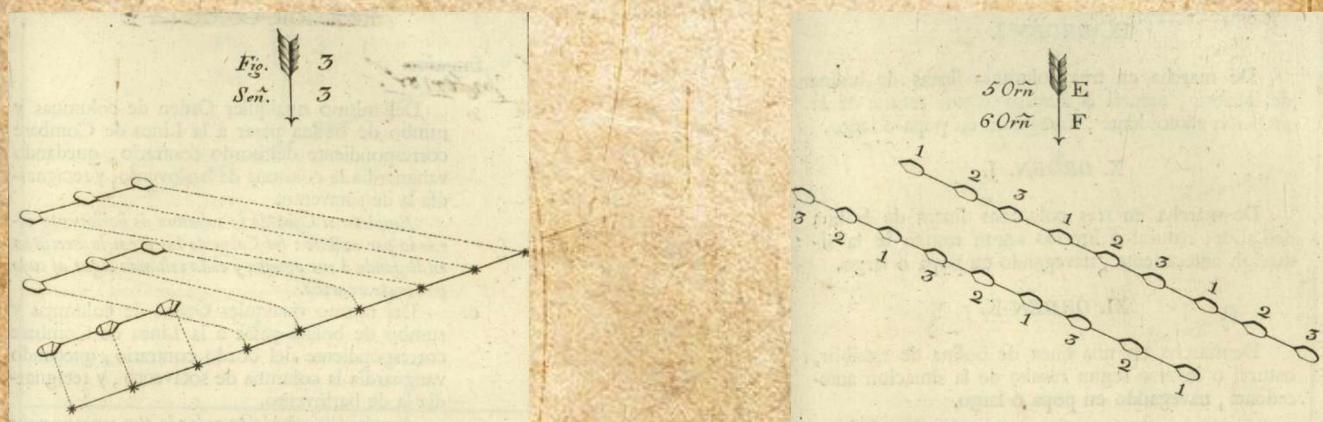


CARIBBEAN SUPREMACY

CAMPAÑA SOBRE MAPA DE GUERRA NAVAL DEL S. XVIII



Idea Original, Maquetación y Diseño: Daniel Gijón, tripulante del Ciutat Badalona.

Colaboradores y Testers: José López, Joan Llinàs, Sergi Bisbe, Pol Furró, Pau Adelantado, Ignacio y Carlos Yécora.



ÍNDICE

	P.G.		P.G.
AFINIDADES	4	Banderas: Señales y Señuelos	24
I- INTRODUCCIÓN	6	Autorresolver: Battle Rating (BR)	24
II - LISTAS DE BARCOS	7-12	Agentes de Espionaje	25
III- RECURSOS Y MATERIALES	13	Experiencia y Veteranía de los Agentes	25
Generar Recursos y Materiales (TG)	13	Mantenimiento de los Agentes	26
Puertos Bloqueados	13	Información que pueden descubrir	26
Recursos Esenciales para la construcción de Barcos	13	IX-DISPOSICIÓN INICIAL	27
Bloqueos vs Asedios	14	Pedir Barcos y Oficiales de Renombre a la Metrópolis	27
IV- MECÁNICA	14	X- MAPA DE CAMPAÑA	28
Tiempo y Turno de la Campaña	14	Coordenadas e Interpretación	28
Mantenimiento de Flotas	14	XI- DESPACHOS DE EXPEDICIÓN DE FLOTAS	29
Capacidad de Carga Máxima en Barcos de Guerra	14	Indicaciones del GM a los jugadores	35
Construcción de Barcos	14	Procedimiento del GM con los Piratas	35
Coste y Tiempo de Construcción de Barcos	15	XII- LISTADO DE PRODUCCIÓN Y MEJORAS	36
Lanchas Cañoneras (<i>Gunboats</i>) y Brulotes	15	FAQS de la Campaña	41
Mercantes (<i>Trade Cargo Ships</i>)	15	XIII- REGLAS OPCIONALES DE BATALLA	42
Capacidad de Carga Máxima (CCM)	15	Los Mapas de Batalla en Batallas de Puerto	42
Reparaciones de Barcos	15	Localización de las Defensas de Puerto	42
Movimiento en Campaña	15	El Velamen: Aparejo Áurico vs Aparejo Redondo	43
Mejoras de los Barcos (Requisitos)	16	Botes y Lanchas	44
Mejoras de Puerto	16	Despliegue de botes	44
Estructuras Defensivas de Puerto	17	Movimiento de los Botes	44
V-MANDOS Y SINGLADURAS	17	Rescate de supervivientes	44
Reclutamiento de los Mandos	17	Virajes y Remolques	44
Ascenso de los Mandos	17	Transportes	44
Condición de Victoria en Batallas	18	Atacar a los botes	44
Acciones ÉPICAS	18	Fondeo	44
Singladuras - Moverse por el Mapa	18	Abatir el Barco	45
Movimiento y Casillas	18	Remolque	45
Mantenimiento en Singladuras Cortas	19	Fachear o Capea	45
VI- LA TRIPULACIÓN	19	Colisiones y Evasión	45
La tripulación y su Veteranía	19	Colisiones con elementos de escenografía	45
Condiciones a efectos de la Veteranía	19	Objetivos de Disparo	46
Capturas en Combate	19	Morteros: tablas y puntería	46
Reparaciones diferenciación del BS	20	Tabla de Problemas con Morteros:	46
VII- CLIMA Y ESTACIONES	20	Tabla de Morteros contra Fuertes y Torres	46
Epidemias	21	Tabla de Críticos vs Torre y Fuertes para Cañones	46
VIII- LA CAMPAÑA	21	Fuego a bordo	47
Condiciones de Victoria	21	Entanglement - Enredos	47
Captura de Puertos (Conquista)	21	Reparaciones en el Combate	47
Reabastecimiento en Puertos Libres	21	Salirse del Mapa y Huir de la Batalla	47
Comercio	21	Hundimientos y Santa Bárbara	47
La Piratería	22	Formaciones de Combate	48
Relacionarse con los piratas	22	Materiales, Ejemplos y Contacto	49
Misiones para los jugadores	22	Tablas de Referencia Rápida	50-51
Convoyes (material para el GM)	23		
Reacción y Avistamientos	23		
Apoyo y Refuerzos	24		
Patrullas	24		



AFINIDADES

Cuadro orientativo de las Afinidades históricas. Esta campaña pretende ser un "What if" histórico de gestión del territorio y conquista de terrenos a través de diplomacia y conquista a través del mar.

El inicio de la campaña, las listas y la distribución de territorios son lo más históricamente puristas que se ha podido, salvo por algunas licencias que nos hemos tomado en las listas para hacer la campaña algo más viable. Las normas de este manual que modifican el reglamento base de BS son totalmente opcionales.





RELACIÓN HOSTIL: GUERRA FÁCIL, PACTOS DESPERADOS PARA NADA FIABLES NI A LARGO PLAZO.



RELACIÓN SUSPICAZ: PACTOS POR CONVENIENCIA E INESTABLES



RELACIÓN INDIFERENTE: PACTOS POR CONVENIENCIA Y BENEFICIO COMÚN.



HERMANOS DE ARMAS: GUERRA DIFÍCIL.
PACTOS Y COLABORACIÓN FACTIBLES Y DURADEROS



I- INTRODUCCIÓN

La campaña empieza en Enero de 1793. Justo antes de la guerra de la Primera Coalición contra Francia, el ambiente en Europa es muy tenso, llevando a todas las potencias del mundo a prepararse para una guerra inminente con repercusión en todos sus territorios...

En este modo de juego cada jugador asume el papel de un Gobernante de sus territorios en las Antillas y deberá encargarse de la administración relativa a la construcción de barcos, la logística de flotas y el combate de batallas para llevar a su imperio a la Supremacía en el caribe. El final propuesto para la campaña es diciembre de 1801.

La campaña se realiza a tiempo real donde cada semana real es una semana del juego.

Jugadores mínimos: 5 + el director de Juego, de ahora en adelante llamado GM "Game Master".

Recomendación: 2 jugadores por facción.

Mecánica de comunicación

El GM a través de Mail, Whatsapp o como le resulte mejor irá recibiendo Despachos semana a semana con los movimientos y/o construcciones entre otros detalles para cada turno.

El desarrollo ideal del turno por semana, sugerimos el siguiente:

Lunes 00:00h a Jueves a las 11:59: Fase de Diplomacia donde los jugadores interaccionan entre ellos para acordar tratados, pactos etc.

Jueves de 12:00h a 23:59h entrega de Despachos con movimientos, construcciones etc

Viernes 00:00h a 16:00h envío de avistamientos a los jugadores, maniobras, persecuciones y preparación de conflictos.

Viernes 16:00h a domingo 23:00 Resolución de conflictos.

Domingo 23:00h envío de resultados al GM.

Cada grupo se puede organizar como consideren oportuno, esta tabla no es más que una recomendación por parte de quienes la hemos jugado.

Naciones Disponibles:

Reino de España

Estados Unidos de América

República de Francia

Reino de la Gran Bretaña

Provincias Unidas

Piratas, facción jugable para el Director de Juego.

El GM deberá repartir los barcos piratas con sus oficiales entre todos los puertos libres de manera equitativa. *La Facción Pirata es una licencia que nos hemos tomado para que el GM pueda ir dando juego por todo el mapa y los jugadores tengan adversarios con quien entrenar sus tripulaciones antes de combatir contra el enemigo real.*

A continuación se incluyen las listas de barcos iniciales disponibles para cada facción. La disposición inicial queda al libre arbitrio de cada jugador. Se muestran la categoría de los barcos por clases, su nombre y su veterana. Cada jugador deberá asignar los barcos disponibles de su lista junto al oficial al mando en los puertos disponibles de su facción de manera que pueda proteger al máximo sus terrenos del enemigo, o arriesgarse a unificar toda su flota para dar un duro golpe directo y decisivo a expensas de sus otros territorios.

Nota: los bonificadores de Nación para las tripulaciones se ha retirado. Ni los franceses disparan mejor alto ni los británicos/americanos Regulares tienen +1 al disparar. Es algo que los jugadores son libres de decidir si usarlo o no, nosotros no lo implementamos. Los únicos bonificadores que tienen son los que aparecen al final del listado de cada facción.

Las Categorías de Barcos se han tomado en referencia al tipo de barco, construcción y armamento.

La lista que aparece en el Reglamento Base (BS) ha sido alterada por la siguiente:

1st Rate 100+ cañones

2nd Rate 86-98 cañones

3rd Rate 70-84 cañones

4th Rate (BS: Small 3rd rate) 56-68 cañones

Fragata Pesada -HvF (USS, BS 4th Rate) 40-54 cañones

5th Rate (Fragata) 30-38 cañones

6th Rate (Corbeta) 18-28 cañones

Unrated Ships - URS (En España, Fuerzas Sutiles)

Large Merchant - Indiaman (Indiaman) [5th Rate]

Small Merchant - Patache (Patache) [6th Rate]

Trader Brig (URS T-Brig) - Bergantín Mercante (URS)

Brig (URS Brig) - Bergantín

Bomb Ketch / Mortar Brig (URS M-Brig o

URS K- Bomb)

Barque - (URS Barque)

Jabeque - (URS Jbk) sólo para España.

Sloop - (URS Sloop)

Cutter - (URS Cutter)

Schooner - Goleta (URS Goleta o Schooner)

Bomb Vessel - Bombarda (URS Bomb)

Gunboat Squadron - Escuadrón de Cañoneras (URS G-Squad)

Fireship - Brulote (URS Fireship o Brulote)

Nota: Las designaciones entre paréntesis son las abreviaturas adecuada para los despachos enviados al GM. Las que van entre [corchetes] indican su categoría a efectos de coste de construcción y movimiento en campaña.



II-LISTAS DE BARCOS

REINO DE ESPAÑA

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:

Escuadra de América al mando del *Jefe de Escuadra don José Solano, Marqués del Socorro.*

1st Rate: Santa Ana

2nd Rate: San Fernando

3rd Rate:

Neptuno*

San Francisco de Asís

San Juan Nepomuceno

Guerrero

San Miguel

Arrogante

San Gabriel

San Agustín

Velasco

San Nicolás*

4th Rate:

San Leandro

América

Astuto

5th Rate:

Ceres*

Minerva*

Sirena, Perla, Ninfa, Diana, Sta. Cecilia, Sta. Clara, N^a S^a de Guadalupe y Juno.

Escuadra de las Antillas al mando del *Brigadier don Gabriel de Aristizábal y Espinosa*

1st Rate: Santísima Trinidad

3rd Rate:

Argonauta*

Montañés, St. Justo, Monarca, Bahama

4th Rate:

San Ramón

Dragón*

5th Rate

Sta. Úrsula*

8x Pataches (Small Merchant)

Todos (excepto mercantes) llevan de base las mejoras:

Swivel Guns, Grenades, Grappling Hooks, Boarding Nets (a este conjunto se le abrevia con Full Weapons)

Los barcos indicados con (*) son:

* Overgunned y Sturdy



R

I

R

R

R

I

I

R

V

I

R

I

I

R

I

I

I

R

I

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

R

I

1st Rate "Santa Ana":

Puede navegar a Toda Vela sin necesidad de chequeo. Full Weapons, Sturdy, Overgunned. Regular Crew

1st Rate Santísima Trinidad: (BS Stats)

Orgullo de la Flota: a 12" de radio cada barco Español puede repetir un chequeo fallido de arriar la bandera. Sin embargo, si es destruido, capturado o rendido, todos los barcos españoles a 12" de radio obtienen un penalizador de -1 para el chequeo de arriar la bandera. +1 Defensa en Abordajes. 1 único giro por cada activación.

Precisa superar un Chequeo de habilidad para navegar a toda vela.

Full Weapons, Inexperienced Crew

Barcos y Oficiales de Renombre solicitables a la Metrópoli:

- 1st Rate Príncipe de Asturias:

Puede navegar a Toda Vela sin necesidad de ST. Full Weapons, Sturdy and Overgunned. Regular Crew

- Jefe de Escuadra Ignacio María de Álava y Sáenz de Navarrete:

A 12" de radio cada barco aliado puede relanzar los disparos fallidos en su primera andanada.

- Skill Test +2 (barco propio)

- Brigadier Federico Gravina:

Su barco recibe +1 al disparar por las bandas.

+1 Skill test a barcos aliados en 12" de radio, +2 barco propio. Requisito: Rango Teniente General de la Armada.

- Teniente General de la Armada don José de Mazarredo Salazar Muñatones y Gortázar

+2 ST barco propio.

Tratadista Naval: toda la división de Mazarredo combatiendo en formación de combate recibe el +2 a los ST tanto si pertenecen a su misma columna o no.

Oficiales Reclutables:

Brigadier: +1 ST (propio)

Rangos siguientes por veteranía (ascensos meritorios) de menor a mayor graduación:

Jefe de Escuadra +1 ST (propio)

Teniente General : +2 ST (propio)

Capitán General de la Armada: +2 ST (propio)

Bonificadores Nacionales:

Todos los barcos de nueva creación obtienen Tripulaciones Inexpertas.

Sturdy y overgunned: -1 recurso necesario.

Jabeques: únicamente España puede construir Jabeques ya que es un barco casi desconocido en las demás facciones europeas. Es un URS. Tamaño S. Viraje Rojo.

Baterías laterales: 1 H - 1L + 1L Cazador Proa.

Nudos 6 (aparejo áurico) SP 28 - BV 10

Cualquier facción extranjera que pilote Jabeques se le reducirá 1 rango la veteranía de su tripulación.



ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:

Escuadra del Atlántico bajo el mando del *Commodore John Barry*.

Heavy Friagtes¹:

USS Chesapeake * ***

USS Constitution * ***

USS President * ***

USS United States * ****

5th Rate:

USS Congress ****

USS Constellation

USS Essex **

Schooners:

USRC Pickering **

USRC Scammel ****

USRC Eagle ****

USRC Massachusetts ****

USS Lynx ** ****

6x 6th Rates

6x Brigs

10x Sloops/Schooners

6x Bergantines Mercantes

Todos (excepto mercantes) llevan de base las mejoras:

Swivel Guns

Grenades

Grappling Hooks

Boarding Nets

Los barcos indicados con (*) son:

* **Sturdy**

** **Streamlined Hull**

*** **Overgunned**

**** **Extra Carronades**



Commodore John Barry:

+1 Skill Test, barco propio.

+1 impactar con cañones vs Británicos.

+2 en Abordajes.

¹Las Fragatas Pesadas Americanas aquí tienen las Stats de las HvF indicadas anteriormente (pg.4)

Los jugadores son libres de usar las Stats del BS si lo desean para la Constitution y la Essex.

USS Constitution:

- Puede repetir los impactos fallidos del primer disparo de la batalla.

Marines, Full Weapons, Overgunned, Sturdy. Veteran Crew

USS Essex:

+2 en Abordajes.

Full Weapons, Marines, Streamlined Hull. Veteran Crew

Oficiales de Renombre:

Los Americanos son los únicos que pueden reclutar a sus oficiales de renombre directamente pues tienen la ventaja de "jugar en casa".

- Commodore Samuel Nicholson:

+1 Skill Test propio y aliados (USS) a 10" de radio. Carronade Master: +1 al impactar con carronadas.

- Commodore Thomas Truxtun:

+1 Skill test barco propio.

El barco gobernado por Truxtun nunca arriará el pabellón.

- Commodore Alexander Murray:

+1 Skill Test barco propio.

+1 al impactar con cañones, barcos americanos a 12" de radio se pueden beneficiar de esta habilidad dentro de aguas norteamericanas.

Oficiales Reclutables:

Commodore: +1 ST (propio)

Rangos siguientes por veteranía (ascensos meritorios) de menor a mayor graduación:

Rear Admiral: +1 ST (propio)

Vice Admiral: +2 ST (propio)

Admiral: +2 Skill Test, barco propio.

Bonificadores Nacionales:

Barcos de nueva creación obtienen tripulación Regular, no obstante, barcos mayores de 4a clase siempre obtienen tripulación Inexperta.

Sturdy y overgunned: -1 recurso necesario.

Heavy Frigates (HvF)

Los Estados Unidos son la única facción que puede construir Fragatas Pesadas.

Coste: 4PS / Tiempo: 7T

Nudos: 4./ Campaña = 5th Rate

Ship Points: 44

Break Value: 15

Guns: 2 H - 2 L - 1 C / +1 L Cazadores de Proa



REPÚBLICA DE FRANCIA

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:
Escuadra al mando del Vice-amiral Corentin-Urbain Leissegues

1st Rate:

Terrible*
Republican

3rd Rates:

Brave
Jupiter, Trajan, Orion,
Convention
Eole**
Scipion*
Temeraire*

5th Rates:

Cornete**
Proserpine*
Félicité,
Precieuse, Tamise (L'Hermite)
Galatee 36**
Gentille 36**
Sémillante 32 **
Insurgente 32
Iphigénie 32

6th Rates:

Diligente
URS:
Sloop Naiade**
Brig Espiègle***
Brig Vulcain***

3x Indiamanes
3x Bergantines Mercantes

Todos (excepto mercantes) llevan de base las mejoras:

Swivel Guns
Grenades
Grappling Hooks
Boarding Nets

Los barcos indicados con (*) son:

* Overgunned y Sturdy
** Streamlined Hull:
*** Extra Carronades



Barcos y Oficiales de Renombre solicitables a la Metrópoli:

1st Rate L'Orient: (BS Stats)

+1 al impactar contra Británicos.
Sturdy, Full Weapons, Regular Crew

3rd Rate Le Bucentaure: (BS Stats)

A parte de sus virajes al final de cada movimiento, puede realizar 1 viraje adicional en cualquier momento de su movimiento.
Sharpshooters, Full Weapons, Streamlined Hull.
Veteran Crew

- Pierre Charles de Villeneuve, Contre-Amiral:

+1 Skill test barco propio

Afortunado: 1 vez por turno puede obligar a relanzar un crítico contra su barco. El 2º resultado es el que cuenta.

No puede gobernar barcos superiores a 3a clase.

Zacharie Allemard, Comandeur:

+1 ST barco propio; los barcos franceses a 10" de radio ganan +1 a la hora de chequear para arriar el pabellón.

- Pierre Dumanoir Le Pelley, Comandeur:

+1 ST barco propio; puede repetir el chequeo de arriar el pabellón, el 2º resultado es el que cuenta.

Carronade Master: +1 al impactar con carronadas.

- Jean Jacques Étienne Lucas, Comandeur:

+1 Skill test barco propio; Puede relanzar las tiradas fallidas en su primera andanada.

Marino Valiente: +1 en abordajes.

- Robert Surcouf, Comandeur:

+1 Skill test barco propio;

Corsario: el barco gobernado por Surcouf recibe las ventajas de la mejora Privateer de la campaña y del reglamento base BS y tiene +1 al disparar alto.

Oficiales Reclutables:

Comandeur: +1 ST (propio)

Rangos siguientes por veteranía (ascensos meritorios) de menor a mayor graduación:

Contre-Amiral: +1 ST (propio)

Vice-Amiral : +2 ST (propio)

Amiral +2 Skill Test barco propio

Bonificadores Nacionales:

Barcos de nueva construcción obtienen tripulación Inexperta.

Sturdy y Streamlined Hull: -1 recurso necesario.



REINO DE LA GRAN BRETAÑA

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:

**Escuadra inglesa al mando del
Admiral Henry Harvey**

1s Rate:

Prince of Wales*

3rd Rate:

Belona*

Revenge

Invincible*

Alfred**

Dictator**

Scipion

4th Rate:

Surate**

Ulises***

5th Rate:

Arethusa**** *

Alarm *** *

Anna**** *

6th Rate:

John**

Favorite**

Zebra*****

Bergantines:

Zaro**

Pelican****

Victorious**

1 Mortar Brig****

3x Bergantines Mercantes

4x Indiamanes

Todos (excepto mercantes) llevan de base las mejoras:

Swivel Guns

Grenades

Grappling Hooks

Boarding Nets

Los barcos indicados con (*) son:

* Sturdy

** Streamlined Hull

*** Overgunned

**** Extra Carronades



R

V

R

R

V

R

R

V

R

R

V

R

R

R

R

R

R

R

R

Barcos y Oficiales de Renombre solicitables a la Metrópoli:

- *1st Rate HMS Victory: (BS Stats)*

Orgullo de la Flota: a 12" de radio cada barco británico puede repetir un chequeo fallido de arriar la bandera. Sin embargo, si es destruido, capturado o rendido, todos los barcos británicos a 12" de radio obtienen un penalizador de -1 para el chequeo de arriar la bandera. Full Weapons, Veteran Crew

- *HMS Bellerophon: (BS Stats)*

Este barco nunca arriará el pabellón.

+1 en la defensa en Abordajes.

Marines, Sturdy, Full Weapons. Veteran Crew

- *HMS Indefatigable: (BS Stats)*

Cualquier barco que reciba daño de este barco y esté por debajo del 50% de sus Ship Points originales, deberá realizar un chequeo de arriar la bandera con -1 de penalizador inmediatamente.

Full weapons, Sturdy, Veteran Crew

- *Horatio Nelson, Commodore:*

+1 ST a barcos ingleses a 12" de radio; Nelson puede repetir un chequeo fallido de arriar el pabellón por turno.

Drilled: el barco gobernado por Nelson puede repetir un dado fallido cada turno en cada batería (*gun position*). **Temerario:** Si el barco gobernado por Nelson recibe fuego de fusilería de un barco con Tiradores, lanza 1d6, con un resultado de "1-2", Nelson muere.

Honorable: Ningún barco bajo mando de Nelson, incluido el suyo propio, puede llevar **Tiradores**.

Héroe Nacional (Vice Admiral): Cada barco a 12" de radio puede repetir un chequeo de arribar el pabellón mientras el barco de Nelson siga activo y Nelson vivo.

- *Edward Pellew, Commodore:*

+2 ST barco propio y puede repetir un ST por turno aceptando el 2º resultado.

- *Lord Cuthbert Collinwood, Commodore:*

Barcos ingleses en su columna de combate pueden repetir la 1ª andanada de la batalla. Se deben repetir todos los dados aceptando la 2ª tirada.

Oficiales Reclutables:

Commodore: +1 ST (propio)

Rangos siguientes por veteranía (ascensos meritorios) de menor a mayor graduación:

Rear Admiral: +1 ST (propio)

Vice Admiral: +2 ST (propio)

Admiral: +2 Skill Test, barco propio.

Bonus Nacionales:

Los barcos de nueva construcción obtienen tripulación Regular.

Extra Carronades, Sturdy y Streamlined Hull -1 recurso necesario.

VERENIGDE PROVINCIELEN

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:

Escuadra al mando del *Luitenant Admiraal Jacob Pieter van Braam*.

3rd Rate:

Brutus**

Vrijheid*

Gelijkheid

Jupiter**

4th Rate:

Beschermer

Admiraal Tjerk Hiddes De Vries**

De Delft

Leijden

Cerberus

Haarlem

Alkmaar

5th Rate:

Mars ******

Monnikendam ** ****

Ambuscade*

Heldin

6th Rate:

Minerva*

Waakzaamheid

URS:

Bergantín Atalante***

Bergantín Galathée

Bergantín Ajax

Bergantín Daphné***

Escuadrón de Cañoneras Haasje

6x Indiamanes * (Large Merchants)

Todos (*excepto mercantes*) llevan de base las mejoras:

Swivel Guns

Grenades

Grappling Hooks

Boarding Nets

Los barcos indicados con (*) son:

* **Streamlined Hull**

** **Overgunned**

*** **Extra Carronades**

**** **Sturdy**



Luitenant Admiraal Jacob Pieter van Braam

+2 Skill Test barco propio, +1 barcos holandeses a 10" de radio mientras combatan en Aguas holandesas.
+1 al impactar en su primera andanada.

Barcos y Oficiales de Renombre solicitables a la Metrópoli:

3rd Rate Staten Generaal:

+1 al impactar disparando bajo por las bandas.
+1 en abordajes.

Overgunned, Full Weapons, Marines, Regular Crew

4th Rate Batavier:

+1 al impactar en su primera andanada.
Puede repetir los chequeos de arriar el pabellón fallidos.

Extra carronades, Streamlined Hull, Full Weapons, Sharpshooters, Marines. Regular Crew

4th Rate Hercules:

Una vez por batalla puede hacer repetir la tirada de un crítico que le hayan realizado quedándose con la 2^a tirada.

Sturdy, Full weapons, Marines. Veteran Crew

- *Vice-Admiraal Johan Arnold Bloys van Treslong:*

+2 Skill Test barco propio.

Carronade Master: +1 al impactar con carronadas.

Líder: +1 ST a toda la fuerza bajo su mando mientras combatan en formación y van Treslong siga vivo y su barco activo.

- *Lieutenant-Admiral Jan Hendrik van Kinsbergen*

+2 ST barco propio

+1 al impactar apuntando alto con cañones.

Marinero Hábil: puede relanzar un ST por turno, la 2^a tirada debe aceptarse.

- *Vice Admiraal Jan Willem de Winter*

+2 ST barco propio

Indómito: su barco nunca arriará la bandera.

Aguerrido: +1 en los chequeos de abordaje.

Oficiales Reclutables:Commandeur: +1 ST (propio)

Rangos siguientes por veteranía (ascensos meritorios) de menor a mayor graduación: (propio)

Schout-bij-Nacht: +1 ST (propio)

Vice Admiraal: +2 ST (propio)

Luitenant Admiraal: +2 ST (propio)

Bonificadores Nacionales:

Trading Companies: esta facción puede prescindir de 1 material o tradegood para construir o mejorar barcos. Barcos de nueva construcción obtienen tripulación Regular.

Los barcos holandeses de 4a y 5a clase (**No sturdy**) pueden entrar en puertos Shallow debido a sus cascos reducidos. A efectos de juego ignoran las 2 últimas pulgadas de los elementos de terreno y demás siempre dejando mínimo 1" hasta el borde del terreno.



PIRATERÍA DE LAS CIUDADES LIBRES

Lista de barcos y oficiales disponibles de inicio en la campaña:



Capitán José Gaspar, "Gasparilla":

1x 4th Rate* ***
2x 5th Rate (Fragatas)**
3x 6th Rate (Corbetas)** ****
4x Brigs (Bergantines)****
4x Sloops
4x Schooners (Goletas)**

Captain Jack Stonewall Carlson, "The Hunter":

3x 5th Rate (Fragatas)**
2x 6th Rate (Corbetas)** ****
5 Sloops
2 Brigs (Bergantines)****
5 Schooners (Goletas)**

Capitaine Dereck Renaude de la Rochelle, "Monsieur de la Fleur":

3 5th Rate (Fragatas)**
3x 6th Rate (Corbetas)** ****
6 Brigs (Bergantines)****
3 Sloops
3 Schooners (Goletas)**

Todos llevan de base las mejoras:

Swivel Guns
Grenades
Grappling Hooks
Boarding Nets

Los barcos indicados con (*) son:

* Sturdy
** Streamlined Hull
*** Overgunned
**** Extra Carronades

- *Capitán José Gaspar, "Gasparilla"*

+1 Skill Test barco propio y aliados a 10" de radio.
+1 al impactar por las bandas contra franceses.
+1 al Abordaje.

No puede gobernar un barco superior a 4a clase.

Odio contra los franceses: Gasparilla jamás huirá en batalla contra Franceses ni les dará cuartel y siempre los perseguirá y cazará hasta que acabe con todos o se lo lleven a él por delante.

- *Captain Jack Stonewall Carlson, "the Bloody Hunter"*

+2 Skill Test barco propio, +1 ST barcos aliados a 10" de radio.
+2 en Abordaje contra españoles.
+1 al impactar con carronadas.

No puede gobernar barcos superiores a 4a clase.

Odio contra los españoles: Carlson jamás huirá en batalla contra Españoles ni les dará cuartel y siempre los perseguirá y cazará hasta que acabe con todos o se lo lleven a él por delante.

- *Capitaine Dereck Renaude de la Rochelle, "Monsieur de la Fleur":*

+1 Skill test barco propio y aliados a 10" de él.
+1 al impactar contra británicos.

Nunca arriará la bandera, mientras su barco siga a flote en la batalla y de la Fleur siga con vida; cada aliado a 12" de él puede repetir un chequeo de arriar la bandera y el 2º resultado debe ser aceptado.

No puede gobernar barcos superiores a 4a clase.

Odio contra los británicos: de la Fleur jamás huirá en batalla contra Británicos ni les dará cuartel y siempre los perseguirá y cazará hasta que acabe con todos o se lo lleven a él por delante.

Captain (=Commodore): +1 barco propio
War Chief (=Admiral): +2 ST (propio)

Bonificadores:

Los piratas no pueden construir barcos. Sólo los capturan o los obtienen mediante trapicheos y deserciones. Cuando capturen barcos mayores que 4a clase, pueden convertirlos en "Reabajados" (Razees), pasando a ser una Fragata Pesada (con overgunned, full weapons y sturdy sin coste) en 2 semanas.

Los piratas pueden reclutar prisioneros de sus capturas: lanza 1d6 y mira el resultado según su veterania:
Inexperienced crew: 4+

Regular Crew: 5+

Veteran Crew: 6+

Si supera la tirada se queda la tripulación superviviente.



III-RECURSOS Y MATERIALES

En la campaña hay 6 Recursos básicos y 6 productos o bienes comerciables (*Tradegoods*) a saber:

Recursos:	
Hierro	
Madera	
Cáñamo	
Algodón	
Piedra	
Provisiones	

Productos (TG):	
Reales	
Azúcar	
Armas	
Café	
Tabaco	
Ron	

Ambos tipos de productos no son consumibles pero se a la hora de construir barcos o de abastecerlos para que salgan a la mar. Es decir, el mapa está dividido en Regiones, cada región tiene X puertos y uno de ellos es la Capital de la Región.

Lo que produce cada Región de base son **Puntos de Suministro, PS**. Los PS vienen a ser un genérico de materiales y pertrechos para construir y abastecer los barcos.

Puerto regional: 1 PS por turno.

Puerto Capital de Región: 3 PS por turno.



Por ejemplo: Cayos del Golfo es una región Española situada en el Golfo de México con 6 puertos y la capital es Baxo Nuevo.

Al turno producirá: 3 PS en Baxo Nuevo 5 PS (1PS cada puerto). En total producirá 8 PS al turno.

El hecho de que un puerto tenga más o menos recursos, a efectos de PS da exactamente lo mismo.

Los recursos van a parte. Para Asignar PS a un barco, escuadra o flota habrán de estar en la misma región de donde se sacan los PS.

Estos PS genéricos se almacenan en las capitales regionales pero a efectos de mecánica de la campaña, los barcos pueden abastecerse desde cualquier puerto perteneciente a dicha región. Siguiendo el ejemplo anterior, si tengo barcos en Alacranes puedo abastecerlos con los PS de la región en sí.

Generar Recursos y Materiales (TG)

Con el objeto de enviar materiales/TG a otro puerto o cumplir una misión de Delivery, un puerto puede decidir producir los recursos que genera en vez del PS. Es decir, si en el puerto de **Alacranes** genera **Algodón** y es preciso enviar algodón en materia prima para cumplir

una misión de Delivery a otro puerto, en el despacho se apunta y se informa de que al siguiente turno **Alacranes** no dará PS sino que dará 1 de Algodón. Si el puerto generase más de un recurso, ese turno generaría 1 de cada recurso/TG que venga marcado en el mapa.

Hay ciertos elementos como los Fuertes torres y otros elementos defensivos que requieren producir la materia prima para construirlos. *Incluso los oficiales reclutables necesitan de Reales y Suministros en vez de PS para "costear" su entrada en servicio, debiéndose avisar en el turno anterior para el cambio.*

Puertos Bloqueados

Si un puerto es bloqueado por una fuerza enemiga igual o superior a su guarnición, a efectos de PS/TG ese puerto ya no los produce, al contrario, consume PS. Si en ese momento hubiesen barcos/construcciones etc en proceso de construcción en la región, si los materiales de ese puerto eran esenciales para ello, la construcción o construcciones quedarán interrumpidas hasta que el puerto sea desbloqueado.

- Un puerto puede sufrir el bloqueo enemigo si la fuerza enemiga es superior a su fuerza de guarnición.

- Nadie puede salir ni entrar sin provocar el combate. - Un puerto aguanta tantos turnos como PS disponga en el momento. Justo en el momento en que el GM avisa a un jugador de que tiene un puerto bloqueado deberá informar al GM de cuántos PS, de los que había en la región, los “asigna” al puerto bloqueado con tal de que sobreviva.

- El puerto bloqueado consume 1PS al turno sin generarlo. Esa región generará 1 PS menos, si fuese la capital, 3 PS menos.

- El puerto bloqueado que llega a 0 PS se rinde y pasa a ser parte de la facción atacante o puede ser saqueado. En cuyo caso las estructuras quedan totalmente destruidas y ese puerto no produce hasta que todos los edificios estén restaurados. En el caso de que un puerto saqueado tuviese recursos y objetos comerciales dentro, el atacante decide qué hacer con ellos.

- Sólo las capitales de Región pueden ser conquistadas. Los demás pueden ser bloqueados para evitar su producción y ser saqueados. Un puerto saqueado que no tenga Recursos almacenados dentro, otorga al atacante los recursos que vienen dibujados en el mapa. *- Hasta que el puerto no se haya reconstruido del todo ese puerto no genera ni PS ni recursos/TG.*

Recursos Esenciales para la construcción de Barcos

Los barcos, a pesar de que necesitan cantidades ingentes de infinidad de materiales, por simplificación de la mecánica se requiere el elemento básico: **Madera**. La cantidad de barcos que se pueden construir al mis-



mo tiempo en una región depende de la cantidad de madera de ésta.

- Si la región tiene 3 puertos productores de Madera se pueden construir 3 barcos al mismo tiempo, del porte que sea. A medida que vayan acabando se pueden ir construyendo nuevos.

Nota: si bloquean un puerto productor de Madera en una región que tiene barcos construyéndose, el propietario elige cuál de los barcos detener. Si le bloqueasen todos los puertos productores de Madera entonces todo lo que requiriese Madera se vería interrumpido.

Bloqueos vs Asedios

El bloqueo no implica combate de per se.

Bloqueo: la flota enemiga realiza un cordón costero fuera del alcance de las defensas de costa. Esta acción no deja entrar ni salir al puerto objetivo impidiendo que ese puerto genere recursos y que produzca PS, además, si ese Puerto era vital para alguna construcción en la región, ésta también se ve interrumpida. Dura hasta que uno de los dos bandos rompa el asedio, o el defensor se quede sin PS y se rinda. El defensor decide cuántos PS otorga a ese puerto en cuanto el GM le notifica del cordón. Estos PS han de ser de la región afectada y una vez dictada la cantidad el puerto consumirá y no producirá hasta que el puerto se vea liberado del bloqueo.

Sólo habrá combate si el defensor decide romper el bloqueo desde dentro o desde fuera enviando refuerzos.

Asedio: es la acción de atacar el puerto directamente.

Si gana el atacante, habiendo destruido las defensas que hubiere, puede saquear el puerto llevándose los PS que le hubiesen quedado al Defensor de los asignados de antemano para resistir un bloqueo largo (ya que los PS se van agotando por turno y al final el puerto se rendiría por desgaste), más los recursos que hubiese dentro (de haberlos). Además el atacante recibe 1x cada recurso indicado en el mapa extras.

Nota: si uno de los jugadores o ambos no puede quedar esa misma semana para realizar el combate portuario, se continua el bloqueo hasta que puedan quedar o hasta que el atacante o el defensor se quede sin PS para aguantar, lo que suceda antes.

En asedios NO se puede auto resolver la batalla.

Siempre queda a juicio de los jugadores y el GM adaptar los plazos en casos de fuerza mayor.

IV-MECÁNICA

Tiempo y Turno de la Campaña

Un turno del juego es una Semana, tanto el juego como en la vida real. Los desplazamientos de flotas se calculan por Semanas, los mantenimientos, construcciones, los suministros etc.

Mantenimiento de Flotas

Los barcos Fuera de puertos propios consumen PS cada turno, a razón de:

5 PS/T = 1st Rate

4 PS /T = 2nd Rate

3 PS/T = 3rd Rate

3 PS/T = 4th Rate

2 PS/T = 1 5th Rate

1 PS/T = 6th Rate

1 PS/T = 2 Unrated Ships (URS)

Mínimo de 1, si llevas 1 URS solo siempre consume 1.

Se pueden transferir PS de un barco a otro fuera de puerto.

Los PS se gastan cuando acaba el turno Fuera de Puerto.

Si un barco que mueve 6 casillas al Turno hace un viaje de 10 casillas, al sólo pasar 1 semana completa fuera de puerto y antes de acabar la 2a llega, sólo consume la primera.

Capacidad de Carga Máxima en Barcos de Guerra

Los barcos yendo solos o en pareja (binomio) pueden llevar PS hasta 3 meses.

Los barcos yendo en grupos de 3 o más, su capacidad de carga en PS es de hasta 2 meses.

Construcción de Barcos

Astilleros:

Al inicio de la Campaña, sólo las Capitales de Región poseen Astilleros del tipo que sea.

Se han diferenciando los astilleros para puertos de Aguas poco profundas (Shallow Water Port - SWP) de los puertos de Aguas Profundas (Deep Water Port - DWP).

Ataranzana y Dique Seco. ¿En qué se diferencian?

Dique Seco: Puertos de Aguas profundas. Barcos de cualquier porte.

Ataranzana: Puertos de Aguas poco profundas. Barcos de 6th Rate y URS.

Ambos son Astilleros (lugar donde se construyen barcos) simplemente es que la *Ataranzana* está indicada aquí en la campaña para *Puertos Shallow* y construcción de Barcos Pequeños de URS hasta 6th Rates.

¿Todas las regiones tienen Ataranzanas?

No. Todas las regiones tienen Diques Secos para construir barcos grandes excepto en las regiones cuya Capital tenga un puerto de Aguas poco profundas (Shallow Water Port).

Una vez empezada la campaña, los jugadores pueden crear nuevos astilleros en otros puertos limitados al mismo número que Recursos de madera tenga dicha región. Si tienes 3 recursos de madera en la región podrás hacer máximo 3 astilleros en 3 puertos diferentes,

del nivel que deseas/puedas según el tipo de puerto. La ventaja de hacer más astilleros es para aquellas regiones cuya capital sea de SWP y quieras hacer barcos con mejoras de mayor porte. Ver *Mejoras más adelante*.

Coste y Tiempo de Construcción de Barcos

Los tiempos no son realistas. Se han adaptado para que la campaña sea factible.

1st Rate: 8PS - 14 TURNOS

2nd Rate: 7 PS - 12 TURNOS

3rd Rate: 6 PS - 10 TURNOS

4th Rate; 5 PS - 8 TURNOS

5th Rate: 4 PS - 6 TURNOS

6th Rate: 3 PS - 4 TURNOS

Unrated Ships and Small ships: 2 PS - 2 TURNOS

Escuadrón de Lanchas Cañoneras (*Gunboats*)

Coste: 1PS / 1T No se reparan: se construyen de nuevo si resultan dañadas en combate.

En campaña: No pueden alejarse a más de 1 casilla adyacente a otra costera. En caso de mal tiempo se pierden en el mar. Siempre han de ir acompañadas de 1 barco ya que por sí solas no llevan PS por falta de espacio, las llevan a remolque, 1 escuadrón por barco. (No consumen PS).

Una peana de 3 Gunboats cuenta como 1 slot a efectos de construcción.

Brulotes (*Fireships*)

Barcos u objetos flotantes capaces de ser gobernados lo justo para acercarlos a los barcos enemigos, calarles fuego y dejarlos a la deriva para desatar el caos ante las fuerzas enemigas.

TAMAÑO: M

SP: 20

VIRAJE: Amarillo

NUDOS: 3

BV: 7*

COSTE: 1PS / 1T

Diferenciación del BS:

En Batalla: Mientras el brulote esté gobernado por la tripulación no sufre los efectos indicados en el reglamento debido al cambio de viento. Una vez decides prenderle fuego y abandonarlo, ahí sí se vería afectado por la aleatoriedad del viento según dichas reglas.

**Llegado el caso de que la tripulación se rindiera, obviamente antes de rendirse, tienes la opción de calarle fuego al barco y huir con los botes y dejar el brulote a su suerte.*

Mercantes (*Trade Cargo Ships*)

Indiaman (Large Merchant BS)

Construcción: 4PS - 5T

Cargo: 35 PS/TG

Mantenimiento = 5th Rate.

Patache (Small Merchant BS)

Construcción: 3PS - 3T

Cargo: 28 PS/TG

Mantenimiento = 6th Rate.

Bergantín Mercante (Trader Brig = Brig BS)

Construcción: 2PS - 2T

Cargo: 20 PS/TG

Mantenimiento = URS.

Los TradeShips no pueden ser Overgunned ni Extra Carronades.

Los TradeShips son los únicos barcos que pueden transportar Recursos y TG. Los barcos de guerra sólo pueden transportar PS; los que necesitan para viajar o más para poder repararse en puertos libres.

En caso de combate, los mercantes no toman partido en la batalla, los mercantes sólo combaten si están sin escolta.

Capacidad de Carga Máxima (CCM)

Los mercantes pueden llevar su Carga Máxima de mantenimiento más la carga de suministros.

Es decir, un Bergantín Mercante (T-Brig) tiene su capacidad de carga de 20 PS, recursos y/o TG más sus 2 meses de PS si va en grupo o 3 meses si va solo o en pareja. Con lo que nos hace:

$20 + 3 \text{ meses} (1\text{PS} \times \text{Turno}) = 20 + 12 = 32 \text{ PS CCM.}$

Los mercantes son ideales para integrarlos a una flotilla o escuadra y que sean los encargados de suministrar cuando hagan falta en bloqueos etc.

Reparaciones de Barcos

Hasta el 75% de daños, con las mismas restricciones que al construir respecto a la Madera. Mientras se reparen no pueden combatir ya que están en dique seco, es decir fuera del agua.

1 Turno y 1/2 de PS de construcción + mejoras.

Si al acabar una batalla tienes más del 75% de daños, con un resultado de 8+ en 1d10 pierdes el barco a causa de sus graves daños.

Movimiento en Campaña

Cada tipo de barco puede mover una cantidad máxima de hexágonos por Semana dependiendo de su clase, a saber:

1st Rates 8 Hex/T

2nd Rates 9 Hex/T

3rd Rates 10 Hex/T

4th Rates 11 Hex/T

5th Rates 12 Hex/T

6th Rates 13 Hex/T

URS 14 Hex/T



Cualquier barco/escuadra/flota que se quede sin PS en alta mar, sufrirá **Desgaste**.

1er Turno sin PS: Skill Test x barco +1, si falla el barco deserta.

2o TsPS: igual, pero Skill Test natural x barco .

3er TsPS: igual pero ST -1 x barco, quien falle deserta.

4o TsPS: todos desertan.

Estos ST se ven afectados por la calidad de la tropa en función de su Veteranía y si llevan oficial al mando o no. Los Barcos que desertan se pasan aleatoriamente a cualquier facción extranjera:

Lanza 1d6:

1- Piratas

2- España

3- Gran Bretaña

4- Francia

5- USA

6- Provincias Unidas

Si cae tu misma facción, repite la tirada.

Los barcos deberán ir al puerto libre o de la facción nueva más cercano disponible.

Para reclamarlos el nuevo jugador habrá de asignar un mando nuevo y reequiparlos antes de que puedan volver a estar en activo.

Siempre cabe la opción de devolverlos a su país original... o revenderlos al antiguo propietario o a otra facción por los términos que se pacten.

Mejoras de los Barcos (Requisitos)

La siguiente lista son los recursos y materiales necesarios que ha de haber en la región en la cual se construyen para poder construir barcos mejorados. Cada mejora aumenta X T de producción y añade X PS al coste, a saber:

	Overgunned	+1 T +1 PS
	Extra-Carronades	+1 T +1 PS
	Suivel Guns	+1 T +1 PS
	Grenades	+1 T +1 PS
	Privateer*	0T +1 PS
	Sharpshooters	+1 T +1 PS
	Streamlined Hull **	+1 T +1 PS
	Sturdy	+1 T +1 PS
	Boarding Nets	0 T +1 PS
	Grappling Hooks	0 T +1 PS

Con Requisitos nos referimos a que una Región que de base tenga: Hierro Armas y Reales podrá construir barcos Overgunned o Extra Carronades o con Granadas etc. ¿No tener estos elementos de base me impide construir barcos así? No, por supuesto se pueden sacar los materiales de un puerto y llevarlos a otro para poder hacerlos. Con lo del bloqueo que se comentaba anteriormente ocurre igual, si estás construyendo un barco Overgunned y te bloquean un puerto

generador de Hierro o de Reales, ese barco habrá de detener su construcción por falta del elemento esencial para la mejora de dicho barco.

Mejoras incompatibles:

- **Sturdy ≠ Streamlined**

- **Overgunned ≠ Extra Carronades**

- **Los URS no pueden ser Overgunned.**

***Privateers, diferenciación del BS:** los barcos con la mejora de Privateer son barcos hechos especialmente para cazar. Además de la habilidad del reglamento base, una fuerza cazadora que tenga al menos 1 barco con esta mejora otorga un penalizador de -1 al chequeo de huida de la fuerza que huye en los casos de persecución/caza (*disputa previa a la resolución de conflictos*).

** **Streamlined Hull:** una fuerza con ≥50% de sus naves con esta mejora aplica un -1 al intento de huir al enemigo.

A diferencia de los barcos iniciales indicados en las listas o los de renombre, los Barcos de nueva construcción se les habrán de pagar las mejoras. Las mejoras se habrán de aplicar en el momento de construir el barco o durante las reparaciones fuera del agua.

Mejoras de Puerto

Los puertos regionales pueden verse mejorados con Ataranzanas o Diques Secos y/o con estructuras defensivas.

Puertos Shallow y Puertos Deepwaters

En los puertos Shallow Waters (Aguas poco profundas) sólo son aptos para los barcos de Clase 6a o URS y sólo podrán construirse barcos de hasta 6a clase.

En los puertos de Deep Waters (Aguas Profundas) pueden atracar y construirse todos los tipos de barcos. Atención a la hora de bloquear un puerto, si es Shallow, intentar bloquearlo con 1as va a ser inútil por que no se van a poder acercar al puerto.

Crear Ataranzana (hasta 6th Rate) 12 PS - 14 T

Mejorar de Ataranzana a Dique seco 14 PS - 8T (sólo en puertos de aguas profundas) .

Crear Dique Seco hasta 1st Rate 28 PS - 20 T

(Sólo en puertos de aguas profundas)

Reparar Puerto tras un saqueo o un bombardeo cuesta la 1/2 de todo, tiempo y PS

Los puertos tienen un conjunto de Guarniciones y defensas de costa de base, a saber:

Puerto Fortificado

1x Fuerte + 3 Torres Comunes (R)

- 1x 6th Rate (R)

- 2x Bergantines (R)

- 3x Escuadrones de Cañoneras (R)

Puerto con Fuerte o Martello: ☰

- 1x Torre MARTELLO (R)
- 3x Baterías de Costa (R)
- 1x Bergantín (R)
- 3x Escuadrones de Cañoneras (R)

Puerto Regional: ●

- 1x Torre (R) o 3x Baterías de Costa (R)
- 3x Gunboat (R)

Baterías de Costa = Shore Gun Emplacement BS

- Localización de Torres y Fuertes según este mapa:
<https://na-map.netlify.com/>
ver Asedios y Batallas de Puerto más adelante.

EXCEPCIÓN: Las CAPITALES DE FACCIÓN tienen las Defensas históricas del momento.

Estructuras Defensivas de Puerto

Todas las estructuras con potencia de fuego reducen su efectividad a la 1/2 redondeando hacia arriba cuando les queda la 1/2 de HP igual que los barcos.

En este caso los Materiales y productos que vienen indicados han de ser producidos de antemano para poder construir las estructuras.

Fuerte (12T):

8 PS, 4 Piedra, Hierro, Madera, Reales, Armas, Comida, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

Martello Torre (5T):

6 PS, 2 Piedra, Hierro, Madera, Reales, Armas, Comida, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

Torre Común (3T):

2H - 1L- 50HP - BV15 Size: M
3 PS, Piedra, Hierro, Madera, Reales, Armas, Comida, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

Batería costera Cañones (1T)

1 PS, Hierro, Madera, Armas, Reales, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

Batería costera Morteros (2T)

1 PS, Hierro, Madera, Armas, Reales, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

Batería Flotante(2T)

2 PS, Madera, Hierro, Armas, Reales, Cáñamo y Algodón
(Reparar 1/2 de todo, mínimo de 1)

V-MANDOS Y SINGLADURAS

Los Mandos y la Composición de Flotas

Cada grupo de barcos que sale de puerto, 3 o más barcos, necesita un mando de rango X dependiendo de la envergadura del grupo. A saber:

- **Escuadrón o División Naval:** Commodore, Brigadier, Comandeur: 3-5 Barcos.
- **Escuadra:** Rear Admiral, Jefe de Escuadra, Contre-Amiral, Schout-bij-Nacht: 6-12 Barcos.
- **Flota:** Vice Admiral, Teniente General, Vice-Amiral, Vice Admiraal: 1-2 Escuadras
- **Armada:** Admiral, Capitán General, Amiral, Lieutenant Admiraal: 1- 3 Escuadras.

Reclutamiento de los Mandos

Commodore, Brigadier, Comandeur:

Reales, Comida* 1T*

*Estos recursos han de ser creados para costear el reclutamiento de los personajes/ mandos.

Los demás van por ascenso.

Ascenso de los Mandos

Cada Oficial en Jefe asciende a su siguiente rango por cada 3 batallas ganadas mientras su barco siga siendo gobernable y activo. No obstante, por cada 3 batallas perdidas o casi perdidas (pues una victoria pírrica cuenta como derrota) bajará un rango, si está en el más bajo quedará relevado del mando.

Una vez llegan a lo más alto, por cada 3 victorias con al menos el 50% de sus barcos activos al final del combate, este Almirante gana una habilidad personal, lanza 1d6:

1- Contactos en la Armada: puede ascender hasta 2 tripulaciones I a R, o una R a V bajo su mando.

2- Maestro Artillero: tu barco gana +1 al impactar por las bandas.

3- Manejo de Brazas: tu barco gana 1" en cada movimiento.

4 Arrojado: +1 en abordajes.

5 Indómito: este oficial jamás rendirá el pabellón.

6 Héroe Nacional: +1 al Skill Test para cada barco aliado a 12" de radio y pueden repetir los test de Strike Colours mientras este oficial siga con vida y en activo.

Los Oficiales de Renombre no pueden obtener más atributos.

**Nota: un Capitán de un Barco que haya conseguido 3 victorias ininterrumpidas o algún acto épico o destacable, podrá verse ascendido por méritos según determine el GM.*

Si un Oficial en batalla recibe disparo de fusilería de un barco con Tiradores, lanzad 1d6, con un "1" dicho oficial muere.

No obstante lo dicho, un barco individual puede llevar un mando si es necesario y pueden haber más de 1 oficial en un mismo grupo del tamaño que sea.



Condición de VICTORIA para batallas de 3+ barcos

Victoria Épica:

≥ 75% de la flota victoriosa sigue activa al final . Victoria

Decisiva:

≥ 50% de la flota victoriosa sigue activa al final.

Victoria Ajustada:

> 30% de la flota victoriosa sigue activa al final.

Victoria Pírrica = Derrota.

≤ 30% de la flota victoriosa sigue activa al final del combate. Cuenta como Derrota, el oficial puede perder el mando o verse Degradado.

Acciones ÉPICAS

Hay determinadas acciones que pueden dar el ascenso a un Oficial al siguiente rango o a un comandante de un barco cualquiera al primer rango del escalafón de la Armada (Commodore, Comandeur o Brigadier).

Acciones como: burlar un bloqueo para suministrar PS a un puerto en apuros (escenario 8 Run the Blockade sería un ejemplo) o escaparse de un bloqueo con algo / alguien de valor en el barco.

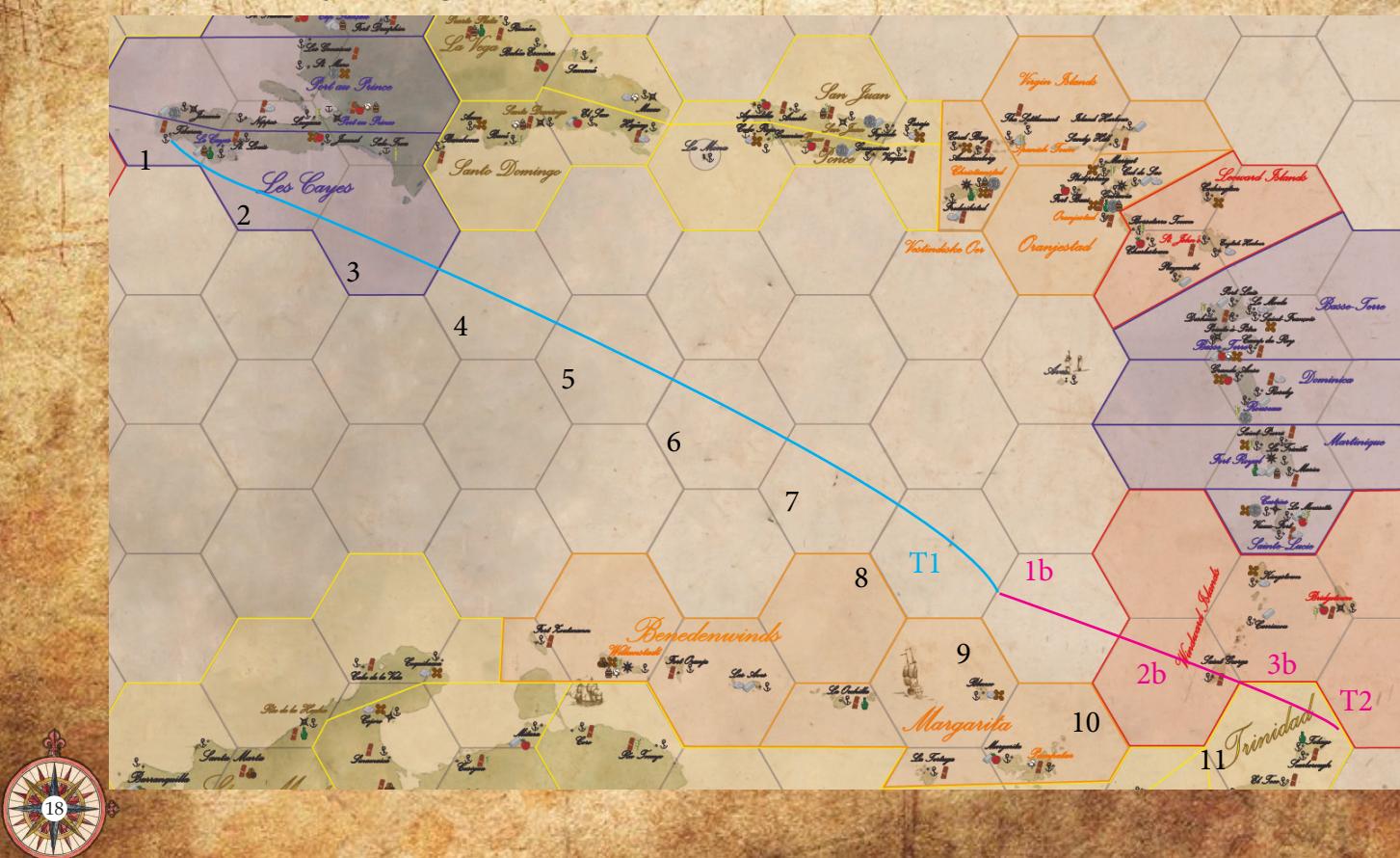
Otra acción épica sería rendir un puerto con una flota muy baja de BR.

Otro ejemplo sería que un barco capture o hunda a 2 barcos o más de 1 clase superior a la suya, o incluso mayores, y regresar a puerto con vida.

Movimiento y Casillas

Las casillas se cuentan desde la casilla inicial hasta la casilla final. Vamos a ver un ejemplo:

Aquí vemos una ruta de por ejemplo un 1a Clase. Mueve 8 Hex/T. Lo movemos desde Tiburon 22-12 a Tobago 32-2. Que son 11 casillas en total. Nuestro 1a llegaría al turno siguiente de haberlo mandando tardando 2 turnos en llegar y consumiendo sólo 5 PS en total pues antes de consumir todo su movimiento del 2º turno ya ha llegado a puerto.



Singladuras - Moverse por el Mapa

Las Escuadras compuestas de varios tipos de barcos irán siempre al ritmo del más lento.

Siempre se habrá de indicar el Orden de Batalla en el despacho en caso de entablar combate. Es decir, si llevas 3 Escuadras, indica cuál es la de Vanguardia, la de Centro y la de Retaguardia, por ej. con una letra al lado de cada barco (V) o por orden, Vanguardia: etc. De manera que al combatir se saben qué barcos van primero.

Lo veremos más adelante pero para explicarlo un poco cuando hacemos un despacho de flotas para indicar al GM que queremos mover algo de un punto a otro se le indica:

Oficial al Mando, de haberlo.

Tamaño del Grupo: individual, binomio, División, Escuadra, Flota etc.

PS Asignados

Cargo asignado (de haberlo)

Puerto Origen con las Coordenadas (CC)

Ruta con coordenadas y rumbos

Puerto Destino con CC

Casillas de distancia, contando la primera del puerto.

Mantenimiento en Singladuras Cortas

Cuando un barco o un grupo de barcos realiza viajes que se completan en el mismo turno y van de puerto a puerto, a efectos de juego se considera que NO consumen PS pues ha sido un viaje de corta duración.

Cuando hay una flota de bloqueo en la misma casilla que un puerto de su misma facción o facción aliada, no necesitan ser suministrados por barcos fuera de su grupo obligatoriamente. Es decir, si tenemos una Escuadra Francesa bloqueando Plymouth (25-3) simplemente 1 o varios dentro de la escuadra pueden asignarse para que sean los que vayan a por PS a cualquier puerto de la región de la misma casilla (Basse-Terre) sin contar como que el bloqueo se haya levantado.



En el despacho al final o al lado del barco se le indica algo así como: Barco de Suministro; y así se sobreentiende que ese barco (o varios si es el caso) van a ir dando viajes cortos que no afectan para nada en las batallas pues el viaje es tan corto que no es representativo como para que no cuente en la batalla si los defensores saliesen justo cuando el barco está de viaje. No obstante lo dicho, los mercantes hacen una buena función sin tener que tocar la estructura de la escuadra de ataque.

VI- LA TRIPULACIÓN

Tripulación diferenciación del BS

Una campaña de carácter realista no puede obviar la tripulación como elemento externo. El BS cuenta los puntos de vida del barco como un todo cuando creamos necesario el separar lo que es el casco y arboladura y la tripulación. Así pues, consideramos que 1/2 de los Ship Points del barco son los que corresponderían a la Tripulación.

La tripulación y su Veteranía

Por cada 3 batallas ganadas con el barco en activo la tri-

pulación gana 1 nivel de Veteranía. No obstante, por cada 3 batallas por debajo de su *Break Value*, la tripulación pierde 1 nivel de Veteranía.

Ej: una victoria y una derrota, el contador se reinicia.

Una vez ganan la categoría de **Veteranos**, si destruyen o capturan un barco de su parte o mayor, ganan una mejora de la lista, lanza 1d6:

1 Trained Marines

2 Master Caulker

3 Master Gunner

4 Ship's Surgeon

5 Master Carpenter

6 Lucky

Después del Combate

Después de cada combate, si has resultado ser el vencedor, los barcos que hayas capturado que tengan los suficientes puntos de vida para aguantar a flote, puedes quedártelos, hundirlos o dejarlos a la deriva.

Nota: un barco Fabricado en un país y vendido a otro NO conserva la Veteranía de la Tripulación del país de origen, pues una vez el barco lo obtiene un país lo dota con su propia gente.

Condiciones a efectos de la Veteranía

Los barcos que no tomen partido en una batalla, aunque estén en retaguardia, no ganan veteranía.

Para considerar que un barco toma partido en una batalla habrá de haber participado activamente escupiendo fuego al enemigo.

Capturas en Combate diferenciación del BS

Los barcos capturados en combate, el juego dice que al capturarlos puedes dividir tu barco para que ambos estén a la mitad de efectividad.

Lo resolvemos así, ya que el juego tiene muchas abstracciones en cuestión de daños, cuando un barco capture a otro, y el ganador quiere hacer uso inmediato de él, éste podrá pasarte un máximo de puntos de vida con tal de que no exceda el 1/2 de su vida original. Obviamente has de tener HP suficiente como para que tu barco no baje a su BV ni el recién capturado esté muy al borde de su BV, pues no merecería la pena.

Para que un barco se quede totalmente "vacío" (*decrewed*) has de haber reducido HP por debajo del VB en un abordaje, en cuyo caso SÍ se puede ocupar por otro barco traspasando toda su HP simulando que abandonas un barco para gobernar otro. Un barco recién apresado el vencedor puede decidir hundirlo/ventarlo tardando 1d3 T. Los barcos que queden rendidos al final de la batalla, el bando vencedor decide qué hacer con ellos.

Recordad que un barco de regreso a puerto por debajo del 25% de sus puntos de vida puede perderse en alta mar por irrecuperable. El dado se lanza al final de la batalla por cada barco en esa situación y después de haber usado las reparaciones de emergencia.



Las naves de guarnición se pueden capturar, costeando el jugador propietario de ellas el reemplazo.

Después de la Batalla

Una vez la batalla termine, por masacre o rendición o lo que sea, se recuentan los barcos que están a flote.

Se anotan cuántos PS le queda a cada barco. Se reparan los barcos que se deseen con las reparaciones de emergencia.

Se realiza la tirada del 75% a aquellos barcos que estén gravemente dañados para ver si superarían el viaje de vuelta o no. Los barcos capturados no van a remolque a menos que hayan perdido palos.

Cada palo perdido a un barco le resta 1/3 de Hexágonos de movimiento en campaña. En el caso de que esté desarbolado le restará 2 Hex por palo a quien lo remolque.

Un barco puede arriar el pabellón en cuanto desee el jugador si ve que la cosa está muy torcida, a menos que alguna regla presente lo impida como el odio entre naciones o algún carácter especial de algún héroe. En el caso de que un barco arrié bandera antes de lo estipulado en el BS, la tripulación (sola o con el barco) se puede devolver, intercambiar o recuperar con los acuerdos que se lleguen entre jugadores. Los prisioneros deberán dejar tras un acuerdo en una ciudad libre para el intercambio, en caso de haberlo pactado así.

Reparaciones diferenciación del BS

- Reparación en Batalla: Estas reparaciones son el Material de Respeto o de Emergencia. *Cada barco tiene un número máximo de Ship Points igual a su Break Value.* Siguiendo el método del reglamento habitual al reparar. Una vez gastados no podrán seguir reparándose mediante este método hasta reponerlo en un puerto.

Recuperación del Material de Respeto: Una vez en puerto se pueden recuperar los materiales de respeto o emergencia *pagando PS igual a su mantenimiento por clase y esperando 1T.* No es necesario entrada en Dique Seco. Un barco puede salir a navegar sin estar completamente reparado habiendo obtenido las reparaciones de emergencia y en caso de combate poder repararse más en batalla.

- Reparación después de la batalla: Un jugador puede decidir emplear el material restante de emergencia que le quede en los barcos al salir de la batalla, o no según le interese.

- Reparación en Dique Seco: un barco para repararse completamente de forma rápida y económica, incluida la Arboladura perdida, requerirá de entrada en dique seco. Costando $\frac{1}{2}$ de PS y en 1 semana. Estos barcos ocupan el hueco de los barcos en construcción. En caso de

haber barcos en construcción y no haber hueco en el Dique Seco (o Ataranzana en caso de Shallow Port) deberán esperar o pausar la construcción de los que estén en marcha.

Los palos perdidos durante la batalla requieren Sí o Sí de entrada en Dique seco.

- Capturas de Combate: los barcos capturados en combate no podrán combatir en caso de ser interceptados de camino a un puerto ya que la guarnición que llevan en comparación a los prisioneros no es suficiente para controlarlos. En caso de batalla éstos no entran en combate. Si el jugador que llevaba las capturas a puerto es derrotado, éstas capturas pasan al nuevo vencedor.

VII- CLIMA Y ESTACIONES

Los efectos se aplican **Antes** de realizar los movimientos de las flotas, una vez el GM tiene los movimientos y los informes de los jugadores, **realiza la tirada siempre en secreto y si ha de aplicar consecuencias, avisará a los jugadores de lo que deban saber.** Los efectos de clima se lanzan la 1a y la 3a semana de cada mes y afectan a todos los jugadores.

Invierno: por cada 2 semanas que pase se lanza 1d10: (se aplica a Todos)

1-4: No ocurre Nada

5 - 6 - 7: Tormenta: barcos sufren 2d10 de daño. En combate aplica "Stormy Seas".

8- Nieblas: la flota se ha perdido y ha gastado 1 semana de más en volver al mismo punto. (A efectos de juego, Ha gastado 1 semana sin moverse) En combate aplica "Foggy".

9- Mareas Favorables: Has ganado 1 Semana de ventaja (a efectos de juego, la flota puede mover 1 casilla más sin consumir PS)

10- Humedales: Barcos en el mar sufren 2d10 bajas por epidemias.

Primavera: 1d10 cada 2 semanas y aplica a todos:

1-5 No ocurre Nada.

6- Lluvias Torrenciales: en combate, antes de disparar la primera vez, lanza 1d6, con un resultado de 1-3, no podrá disparar esa andanada. (Misfire) y aplica clima de "Foggy" y "Rough Seas" En el Mar: visibilidad reducida a su casilla (no avistamientos adyacentes) y al navegar tardas 1 semana mas en llegar al destino.

7- Vientos favorables: ganas 1 casilla de movimiento extra sin coste de PS.

8- Niebla: tu flota se ha desviado del rumbo y aparece en una localización adyacente a la ruta al azar este turno. No avistamientos adyacentes. En combate aplica "Foggy".

9- Ayuda de la Metrópolis: Cada jugador recibe 5 PS



en cada capital de región; además 3x5th Rate Overgunned+Sturdy, 1 Brig y 1 Schooner en la capital de la facción con 1 Oficial de 1er rango al mando.

10- Piratería: cada jugador pierde 3PS en cada región.

Verano: por cada dos semanas 1d10 aplica a todos:

1-4: No ocurre nada.

5-6 Calma: (en el mar) las flotas no se mueven este turno. En batalla: los barcos sólo se mueven 1 vez.

7-8 Sequía: todos los barcos en el mar sufren 1d10 de daño por bajas (falta de agua).

9- Tormentas: tus barcos en el mar pierden 1d10 pts de daño y pierden 1 semana de viaje. En batalla aplica "Stormy Seas".

10- Nieblas: tu flota se ha desviado del rumbo y aparece en una localización adyacente a la ruta al azar este turno. No avistamientos adyacentes. En combate aplica "Foggy".

Otoño: por cada 2 semanas lanza 1d10 y aplica a todos

1-4: Nada

5- Nieblas: tu flota se ha desviado del rumbo y aparece en una localización adyacente a la ruta al azar este turno. No avistamientos adyacentes. En combate aplica "Foggy"

6- Vientos favorables: ganas 1 casilla de movimiento extra sin coste de PS

7-8 - Tormentas: tus barcos pierden 2d10 pts de daño cada uno y pierden 1 semana de viaje. En batalla aplica "Stormy Seas".

9- Lluvias torrenciales: en combate, antes de disparar la primera vez, lanza 1d6, con un resultado de 1-3, no podrá disparar esa andanada. (Misfire) y aplica clima de "Foggy" y "Rough Seas" En el Mar: visibilidad reducida a su casilla (no avistamientos adyacentes) y al navegar tardas 1 semana mas en llegar al destino.

10- Tornados: los barcos fuera de puerto pierden 5d10 SP si fallan un Skill Test, y si lo superan 2d10. No hay avistamientos adyacentes y en batalla aplica "Stormy Seas".

Epidemias

La gran cantidad de fracasos durante todas las guerras han sido causa de enfermedades, epidemias y mala suerte. Los barcos que pasan más de 6T fuera de puerto lanzan 1d6 a partir del 7T de viaje:

7T fuera de puerto: "1" 1d3 hits por bajas.

8T idem: "1-2" 1d3 hits por bajas si no estaban infectados y si lo estaban añade 1d3 bajas más.

Cada turno añade 1 a la dificultad y al dado en el caso de estar ya infectado el barco.

Al llegar a puerto, tardarán los mismos Turnos que pasaron infectados en recuperarse antes de navegar de nuevo. Un barco que llegue a su valor de BV por epide-

mias quedará *Decrewed* y es ingobernable. Necesitará tripulación nueva.

Al reponer Tripulación nueva a un barco si se rellena con marinería de peor calidad la Veteranía baja un rango hasta el mínimo de Inexpertos.

VIII- LA CAMPANA

Condiciones de Victoria

El Jugador o Coalición que posea más Regiones al final de diciembre del 1800, gana la partida.

Captura de Puertos (Conquista)

Los Free Ports / Ciudades Libres () NO pueden ser conquistadas ya que sirven de puertos de abrigo en caso de necesidad, reparaciones , intercambios de capturas etc.

Para conquistar un puerto ha de sufrir un bloqueo el tiempo suficiente para que agote los PS que tenga almacenados.

A razón de 1 PS por turno al sufrir asedio, cuando lleve a 0 ese puerto se rinde automáticamente y en caso de ser una Capital Regional pasa al bando atacante junto con toda la región. **Sólo se Conquistan las Capitales de Región.**

En caso de haber algún barco de guerra o grupo (no pertenecientes a la guarnición de un puerto) atracados en un puerto de la región conquistada, ese puerto permanecerá del bando original hasta que lo abandone o ese puerto se quede sin suministros o lo conquisten los invasores.

Reabastecimiento en Puertos Libres

Los barcos cuando están en un puerto libre para reabastecerse, comprar materiales o repararse los PS que necesiten gastar para cualquier cosa se suministran desde la capital del imperio y sólo desde la capital. La capital del Imperio actúa como banco.

Cuando una flota llega a un puerto libre para reabastecerse simplemente se sustraen los puntos de suministro de la capital y se les asignan a estos barcos. Con ello quiere decir que la capital siempre deberá tener puntos de suministro para estas ocasiones. En dicho caso esos PS van directamente a la "bolsa" de dicha ciudad.

Los PS o Recursos intercambiados en las Ciudades libres quedarán almacenadas en dicha ciudad, para uso de los Piratas.

A efectos de juego cada Ciudad Libre Genera 5PS cada turno o los recursos que deseé a cambio de dichos PS.

Comercio

El comercio en la campaña queda al libre albedrío de los jugadores. Entre ellos pueden comprar/vender bar-



cos, regiones, sobornarse, aliarse etc. Ver *Misiones más adelante*.

Los TradeGoods/Materiales/PS se intercambian por TradeGoods/Materiales/PS en las Ciudades Libres a razón de: 2:3 = Entregas 2 y te llevas 3.

La Piratería

Los Piratas no son una facción per se. Son la IA de la campaña manipulada por el GM.

- Cualquier PS, Material o TG entregado a una Ciudad Libre para intercambio o lo que sea, se acumulará en la bolsa de dicha ciudad para beneficio de la Piratería.
- Los piratas no pueden conquistar territorios de costa.
- Los piratas no disponen de astilleros, necesarios para construir barcos.
- Los Capitanes Piratas ganan experiencia de las batallas, pero, para subir de nivel a War Chief han de destruir o someter a los otros capitanes piratas antes y sólo puede haber 1 War Chief.

Relacionarse con los piratas

Los piratas son unos oportunistas por naturaleza, les da igual bajo que bandera o pabellón luchar mientras consigan un beneficio a cambio.

Esto los hace ideales para que las facciones los utilicen para realizar ataques de subterfugio sin la necesidad de provocar un conflicto abierto.

Cualquier facción puede "contratar" los servicios de los piratas, pero esto tendrá una serie de consecuencias.

- Si se descubre que una facción ha estado utilizando los servicios de los piratas, esto repercutirá negativamente en la imagen de esa facción.
- En caso de una batalla, el bando que tenga los piratas contratados tiene un -1 a los Skill Test. Este penalizador se aplica a todas las naves.
- Los piratas no están sujetos a ningún código de honor por lo cual puede abandonar cualquier batalla en cualquier momento y también pueden cambiar de bando en mitad de ésta.
- Pueden beneficiarse de las Patentes de Corso de las Potencias del Caribe, ateniéndose a las condiciones propias de cada nación para la realización de Corso.
- Pueden ser utilizados para Misiones propuestas por el GM a fin de que los jugadores suban de nivel tripulaciones o crear escenarios diferentes y llamativos.

Misiones para los jugadores - Random Quests

El GM puede lanzar misiones a los jugadores donde podrán ganar premios extra para su facción, XP etc y otras donde todos los jugadores compiten por el premio.

Hay 3 tipos de misiones:

1 Almirantazgo: Bloqueo o Caza

El GM lanza una misión por parte del Almirantazgo a un jugador, o a más de uno, para que realice un bloqueo a un puerto para minar su producción. Deberá durar el bloqueo entre 4-8 turnos, a elección del GM para considerarse completada la misión.

Recompensa: 5-10 Reales, 8-16 PS y entre 4-8 unidades de los recursos bloqueados, a mayor tiempo de bloqueo mayor la recompensa. Posible Ascenso al oficial. O cazar a un determinado Barco o grupos de barcos con fama en la Zona X. Se le da una zona orientativa de dónde suele moverse/atracar y la recompensa según el esfuerzo invertido y lo que le haya costado.

Recompensa: Entre 10-20 Reales y 15-30 PS y ascensos al oficial.

2 Almirantazgo: Conquista.

El GM lanza una misión por parte del Almirantazgo a un jugador, o a más de uno, para que realice un ataque a una capital de Región a fin de minar el poderío de un rival.

En función de la dificultad de dicho puerto se le recomendará en mayor o menor medida.

Recompensa: 10-20 Reales, 25-40 PS + los PS/TG que hubiesen dentro + barcos que quedaren.

Ascensos a los oficiales al siguiente Rango y subida de Veteranía a los barcos participantes hasta el 50% de las fuerzas.

3 Delivery: Comercio.

El GM lanza una misión por parte del Almirantazgo a todos los jugadores que a modo de concurso o carrera deberán proporcionar X cantidad de un determinado Recurso o TG a una ciudad Libre.

Por ej. El puerto libre de Aves requiere un cargamento de 15 unidades de Algodón antes de 6 semanas.

El primer jugador que lo entregue se lleva la recompensa.

Recompensa: 15-30 PS + 20 Reales y Ascenso al oficial al mando o Comandante de uno de los barcos.



Convoyes (material para el GM)

El GM puede hacer aparecer durante las Estaciones de Primavera y Verano Convoyes de facciones extranjeras como:

Dinamarca

Suecia

Portugal

Portadores de Materiales para vender en el Caribe en diferentes puertos de las Ciudades Libres.

O de las naciones de los Jugadores como ayuda de la Metrópoli a las Facciones que más lo necesiten o lo que considere el GM.

Tamaños de los Convoyes:

Pequeño: de 1-2 Bergantines Mercantes (T-brig) + 1-2 Pataches

ESCOLTA: 1-2x 6th Rates + 1-2x Bergantines.

de esa región, si no hay nadie adyacente a la ruta por la cual vienen, no hay tiempo de reacción más que sacar los barcos de guarnición o preparar una defensa con lo que haya ya disponible. Sin embargo, si la flota no va directamente, el defensor podría tener tiempo de planear su defensa.

Los barcos tienen 1 casilla de reacción. Es decir, si dos flotas enemigas se encuentran en casillas adyacentes por ejemplo una por el Este y otra por el Oeste, aunque físicamente no vayan a coincidir en la misma casilla, con buen clima, se avistarán entre sí.

Si hay Lluvias, Tormentas o Nieblas, no se avista nadie pues el avistamiento se restringe a su propia casilla. En el caso de que dos enemigos coincidiesen en la misma casilla se avistarían incluso con climatología adversa.

En el caso de que un jugador aviste al otro, el GM interrumpe sus trayectorias para preguntarles qué quieren hacer. *Pueden haber varias opciones:*

A Zafarrancho de combate: Entre los jugadores quedan para organizar la batalla.

B Declinación de combate: ninguno quiere entablar combate. Siguen su ruta.

C Caza: uno decide entablar combate y otro decide huir. El que intenta huir debe superar un SkillTest de su oficial al Mando para conseguir evadirse. Si su media de tripulaciones es inexperta, -1, Regular 0 y veteranos +1. Si lo falla, entablaran combate (**escenario de persecución**). Si lo pasa, los jugadores deciden los nuevos rumbos por si quieren perseguir uno al otro.

Las guarniciones y los barcos dentro de los puertos tienen la casilla donde esté ese puerto de reacción. Por

Mediano: de 2-3 Bergantines Mercantes (T-brig) + 1-2 Indiamanes + 1-2 Pataches

ESCOLTA: 1-3x 6th Rates + 1-2x Bergantines + 1-2x 5th Rates

Grande: de 1-4 Bergantines Mercantes (T-brig) + 3-5 Indiamanes + 2-3 Pataches

ESCOLTA: 1-3 Bergantines + 1-3x 6th Rates + 1-3x 5th Rates + 1x 4th Rate o 1 3rd Rate

Reacción y Avistamientos

Un barco o grupo de barcos tienen un área de 1 hexágono de visión adyacente a su posición. Los puertos tienen la visión restringida a la casilla en la que están. En el caso de que naves enemigas se dirijan a un puerto



Ejemplo de una situación de Avistamiento entre 2 flotas enemigas.

ejemplo, si estás en Fort Oranje 31N-7E, y te atacan a barcos fuera que tienes en la misma casilla, los de Fort Oranje + la guarnición de Fort Oranje pueden entrar como refuerzos. Siempre a discreción del jugador defensor el decidir si comprometer a sus guarniciones/fuerzas en los puertos o no.

Diferencias de Velocidad:

+1 Al intento de huir por cada casilla de velocidad que le aventajes al perseguidor.

Esto es:

Escuadra de Caza de Velocidad 8 Veteranía Media R
Escuadra de Huida de V7 Veteranía Media I

(recordemos que un grupo de barcos siempre irá a la velocidad del más lento).

El perseguido sufrirá un -2 al Skill Test para intentar evadirse, -1 por ser más lento y -1 por su falta de experiencia.



Los Oficiales aplican su bonificador de ST a estas tiradas. Recordad las mejoras Streamlined Hull y Privateer afectan a esta mecánica.

¿La reacción se aplica a los barcos en puertos y guarniciones?

Sí, pero únicamente en la misma casilla donde se encuentre el puerto. Si el puerto está en la 14,14 y tienes barcos saliendo o llegando y justo en ese momento te los atacan en esa misma casilla, puedes decidir si las guarniciones o barcos fondeados en el puerto de esa casilla salen a ayudar o no, en el caso de salir entrarían como refuerzos.

Apoyo

Una flota/barco que esté en una casilla adyacente a otra donde se produzca un combate puede decidir



Ejemplo de una situación de Apoyo entre varios elementos. Una escuadra Inglesa decide romper el bloqueo de Placentia atacando a la Flota Española. Las guarniciones de Santo Tomás, Omoa y Triunfo de la Cruz pueden optar por salir a ayudar a la Flota que está Bloqueando Placentia.

A veces, más de las que se debería, las flotas engañaban a los demás usando banderas de otros países.

Los jugadores tienen la opción de "intentar engañar" a los demás jugadores diciéndole al GM: estos barcos o este barco o esta flota X navega sin bandera. O navega con la bandera De X nación para intentar engañar a quienes les avisten. Entonces cuando se produzca un avistamiento, el GM le dirá a jugador que los avista: has avistado barcos (indeterminado) de X porte con bandera tal.

O sin Bandera.

Y ya el jugador que los avista decide qué hacer. Pero siempre si hay combate se revelan las banderas correctas.

No indicar pabellón en los despachos se considera que NO llevan puesto ninguno. Si el jugador quiere indicar pabellón de alguna nación, lo ha de poner en el despacho.

entrar en favor del bando que desee o entrar a batallar contra lo que encuentre. Entrará según su orientación en el mapa, lo más aproximado según el viento, en un rumbo máximo de ceñida. Los barcos de Guarnición y barcos asignados a los puertos también cuentan con su hexágono de reacción para apoyar a sus aliados como guardia costera. No obstante, no es obligatorio salir en su ayuda.

Los refuerzos aparecen según un lanzamiento de d6 a partir del 2º turno de la batalla.

T1: Combaten los integrantes de la batalla inicial
A partir del T2 cada grupo o binomio lanza 1d6

T2 4+ entran

T3 3+ entran

T4 2+ entran

T5 entran

Oficiales:

Los dos de menor graduación: +1

Los dos de Mayor graduación: +2.

Siempre queda a discreción del jugador elegir el orden de entrada de los refuerzos en caso de que sean barcos individuales o binomios que no pertenezcan a divisiones navales.

Patrullas

Los jugadores pueden asignar patrullas de X viajes con una ruta definida pasando de puerto en puerto como una guardia costera. Simplemente deberán anotar la secuencia de turnos y puertos a visitar y los PS asignados y retirados en cada paso de cada puerto que visiten.

Banderas: Señales y Señuelos

Los barcos cuando navegaban en flotas o solos, nunca llevaban las banderas izadas, es decir, el pabellón, lo tenían guardado y únicamente se usaba el pabellón antes de disparar en un combate o para mostrar cortesía a otros barcos o a otros lugares la procedencia del barco.

Autorresolver: Battle Rating (BR)

A fin de no interrumpir el ritmo de la campaña, cuando dos enemigos se encuentren en el mar y ambos quieran combatir pero por horario o circunstancias no puedan realizar la batalla físicamente, se ha creado un sistema de autorresolver mediante Battle Rating.

Cada barco tiene un BR según su clase, sus mejoras y si es un barco de renombre o lleva un mando de renombre.

URS =1, 6a=2, 5a=3, 4a=4, 3a=5, 2a y 1a = 6

Sturdy: +1 Overgunned: +1 Extra carros: +1

Full Weapons: +1

Resto de Upgrades: +0

Veteranía de la Tripulación: I +0, R +1 , V +2

Por cada Oficial en combate: +1

Oficial de Renombre: +2

Barco de renombre: +1

Se suman todos los puntos por bando y se comparan los resultados:

- **Diferencia de 0 a <5 pts:** ambas flotas sufren 15% de daño redondeando hacia abajo y se separan tras la acción.

- **Diferencia entre 5-10 pts:** el bando perdedor pierde su barco más pequeño. Todos los demás sufren un 15% de daños redondeando hacia arriba. Y se separan las flotas tras la acción.

- **Diferencia de 10-15 pts:** el bando con menor puntuación pierde sus 2 barcos más pequeños y sus barcos reciben 25% de daños redondeando hacia arriba. El bando con Mayor puntuación recibe el 15% de daños redondeando hacia abajo en todos sus barcos.

- **Diferencia de >15pts:** el bando de menor puntuación pierde sus 3 barcos más pequeños y el resto sufren un 40% de daños redondeando hacia arriba. El bando de Mayor puntuación recibe el 15% de los daños en todos sus barcos redondeando hacia abajo.

No es posible capturar barcos en autorresolver.

Cuando las batallas finalizan las flotas se separan en casillas adyacentes; la vencedora en el lugar de la batalla y la perdedora en cualquier otra adyacente a elección del jugador propietario de la flota.

Nota: el GM NO revelará la cantidad ni el porte exactos de cada bando hasta que los jugadores implicados decidan entablar combate del modo que sea. Si deciden autorresolver aceptarán los resultados que salgan según el BR de cada flota.

Este método de resolver batallas ha de ser de mutuo acuerdo entre ambos jugadores.

No se pueden resolver ASEDIOS por este método, sin embargo.

BR de las Estructuras:

El BR se utiliza para saber cuándo una fuerza enemiga es suficiente fuerte para Bloquear un puerto enemigo.

Fuerte: BR 10

Torre Martello: BR 8

Torre Común: BR 6

Batería Costa - Cañones: BR 2

Batería Costa - Morteros: BR 2

Batería Flotante: BR 3

Agentes de Espionaje

Los agentes son básicamente espías que una nación envía a los territorios extranjeros a fin de conseguir información sobre suministros, construcciones, movimientos de flotas etc.

Reclutamiento:

Se pueden reclutar espías en las Capitales de Región.

0-5 Agentes por Nación

Coste: 5 Reales

Mantenimiento: Según Nivel de Veteranía

Durante el Servicio se sustraen los PS de la Capital de donde ha sido reclutado.

Movimiento:

Los agentes necesitan barcos para viajar entre regiones que no tengan contacto terrestre. Se embarcan, igual que los mandos, en un barco. Este barco **habrá de ser un Cutter o un Schooner** pues

son los más pequeños y rápidos. Estos y sólamente estos barcos con agente secreto no son avistados por los puertos o guarniciones costeras, únicamente si pasase una flota, grupo o un barco solo justo en la misma casilla al mismo tiempo en el que llega el espía se produciría una situación de *Reacción y Avistamiento*.

Si el barco llega sin problemas, el agente secreto se intentará introducir en el puerto a elegir:

Lanza 1d10 para desembarcar con éxito sin ser descubierto:

Puerto Regional: 4+

Puerto con Martello: 5+

Puerto Fortificado y Capital de Facción: 6+

¡AGENTE DESCUBIERTO!

Si la tirada falla, aplica los resultados según el fallo:

"1" El espía es capturado, arrestado y ejecutado sabiendo de dónde provenía.

"2" El espía es arrestado. El jugador que lo descubrió decide qué hacer con él.

"3+" El espía consigue escapar de milagro a la ciudad libre más cercana.

Cada vez que un espía falla al entrar en una región, tiene una penalización de +1 a la dificultad para volver a entrar en esa nación.

El tiempo de "refresco" para que el *malus* se disuelva es de 1 mes, tras el mes de espera, el agente podrá volver a probar sin ningún penalizador.

Experiencia y Veteranía de los Agentes

Cada vez que un agente entre con éxito en 3 puertos de regiones distintas gana un nivel de experiencia.

Los agentes se reclutan con el nivel (I) inexperto, después ascienden a (R) regular y acaban, si sobreviven, siendo (V) Veteranos.



Agente (I): Sin bonificador. 3PS AL MES

Agente (R): +1 a los intentos de entrar en puertos.

5 PS AL MES

Agente (V): +1 a los intentos de entrar en puertos, +1 a la tabla de Agente Descubierto y +1 a las tablas de información. 8 PS AL MES

Mantenimiento

Los PS para mantener a los agentes en condiciones laborables y dignas de realizar su función se sustraen de la Capital de la Región de donde fueron empleados cada mes.

Información que pueden descubrir

Aquí la importancia del GM de saber rolear esta parte: Los agentes de inteligencia pueden recabar 2 tipos de información:

Información Militar: movimientos de barcos, patrullas y defensas de puerto, movimientos conjuntos.

Información Económica y Diplomática: construcciones, recursos almacenados, Puntos de Suministro y Despachos de alianzas y contratos comerciales.

La información que se recaba puede ser genérica de la región o del puerto donde se halle el agente en función de las tiradas en las tablas.

Cada 2 turnos que esté en el mismo puerto ganará un +1 a sus intentos de recabar información. Sólo se puede recabar información de 1 tipo por turno, o militar o económica pero no ambas a la vez.

En el caso de que haya más de 1 agente, **de la misma nación o no**, en la misma región, obtienen un -1 cada uno en sus intentos de recabar información debido a que demasiadas preguntas levantan sospechas y la curiosidad mató al gato.

Tabla de Información Militar (1d6)

1: el agente ha sido demasiado osado o demasiado estúpido y lo han pillado, ha tenido que huir hacia el puerto libre más cercano.

2: el agente ha recibido muchas informaciones (que no sabe que son falsas) a cerca de patrullas de la zona, o de supuestas flotas que acaban de zarpar rumbo a otro lugar, o que están por llegar etc.

3: el agente ha conseguido saber dónde hay barcos atracados en los puertos de esta región.

4: obtienes información sobre las defensas de los puertos.

5: obtienes información precisa de flotas que se han movido por la región y sus destinos varios.

6: obtienes información varia sobre las fuerzas que hay estacionadas en la región, o patrullas que haya desde este puerto, conoces la composición de alguna flota que haya zarpado desde aquí o se dirija hacia aquí. En el caso de que hubiese otro agente de

una nación diferente en este puerto, lo descubriría también. Además, obtienes información de barcos ALIADOS de la facción en la que estás que hayan navegado por la zona y/o atracado en estos puertos o planes de invasión/incursión conjunta de varios jugadores implicados desde ésta región.

Tabla de Información Económica (d6):

1: el agente ha sido demasiado osado o demasiado estúpido y lo han pillado, ha tenido que huir hacia el puerto libre más cercano.

2: el agente ha recibido muchas informaciones (que no sabe que son falsas) a cerca de Cantidad de PS del puerto, o materiales almacenados, o envíos de Suministros o Recursos fuera o espera de Suministros o Recursos que han de llegar.

3: el agente sabe un aproximado de los PS de la región.

4: obtienes información precisa de los PS de la región y recursos que pueda haber en sus puertos.

5: Obtienes información exacta de las construcciones en la región y de si hay comercio con otros jugadores en ella.

6: obtienes información exacta de los PS y Recursos que hay en la región, contratos comerciales con otros jugadores (si la región en cuestión está involucrada)* y las construcciones de barcos en labor de la región.

**Por ejemplo, si el Jugador A le ha pedido al jugador B 4 navíos de Línea y el jugador B se los está produciendo en la región donde está el espía, éste con el resultado "6" descubre quién es el comprador y por cuánto le están costando, es decir conoce la identidad y las condiciones del contrato de compraventa.*

Los jugadores sólamente indicarán al GM qué quieren saber y el GM realizará las tiradas y según el resultado relatará lo que crea conveniente o le dirá que su agente ha tenido que huir etc.

Un agente que haya sido descubierto 2 veces en un mismo puerto, ya sea intentando entrar o una vez dentro, no puede volver al mismo puerto ya que le reconocerían al instante.

IX-DISPOSICIÓN INICIAL

La campaña empieza con 10 PS en cada región para los gastos iniciales. Una vez todos los jugadores, incluido el GM, distribuyen sus naves en sus territorios y asignan a los oficiales en sus barcos, se prepara lo que llamamos **Disposición Inicial**.

La disposición inicial se considera el primer “Despacho” a enviar al GM para que él en su mapa coloque sus marcadores.

Nosotros utilizamos el Roll20 como herramienta digital para organizar todos los elementos, movimientos y avistamientos. Es una herramienta altamente recomendada.

En la disposición inicial se deben distribuir los barcos, con un patrón muy específico. Se deben indicar:

Región - Puerto - Coordenadas (CC).

Además, se deben indicar los gastos iniciales de cada región pues cada Región empieza la campaña con 10 PS cada una.

Además, se recomienda a los jugadores pedir desde la disposición inicial, junto a los primeros gastos de PS en construcciones y demás, los Barcos y Oficiales de Renombre a la Metrópolis.

Pedir Barcos y Oficiales de Renombre a la Metrópolis

Para traer al Caribe barcos y/o mandos de renombre se deben notificar al GM como si de una construcción se tratase. *La única excepción a esta regla es para los EUA que ellos ya tienen todos estos elementos en su*

Ejemplo de disposición Inicial para el Virreinato de Nueva España (esta campaña tenía 2 jugadores para la facción Española:

TEXAS - LA SALINA 7-25

3A Argonauta (I) Ov+St
3A Montañés (R)

MÉRIDA - MUGERES 19-21

1A Santísima Trinidad (I)
Brigadier Gabriel de Aristizábal y Espinosa
4A SAN RAMÓN (I)
5A JUNO (R)

QUATRO VILLAS - TRINIDAD 18-16

4A ASTUTO (I)
5A Sta Úrsula (R) Ov+St
3A SAN JUSTO (R)
3A SAN NICOLÁS (R) OV+ST

LOS LLANOS - CAYO DE SAL 16-16

3A BAHAMA (R)
3A MONARCA (R)
3A DRAGÓN (R)

lugar de juego. Sus oficiales los recluta y los barcos ya los dispone.

Siempre aparecerán en la Capital de la Facción en cuestión, a saber:

España: La Habana

Gran Bretaña: Kinston Port Royal

Francia: Fort Royal

Holanda: Willemstad

USA: Charleston

La cantidad de Turnos que tardan en llegar depende del destino final. Pues son 4T hasta la casilla 19-1, que es la casilla más centrada y oriental que hay. Desde ahí, se cuentan cuántas casillas hay hasta el destino final. Y dependerá del tipo de barco que sea o sean si vienen varios a la vez, vendrán al ritmo del más lento desde esa casilla.

Por ejemplo: Pedimos a Madrid el Príncipe de Asturias con los 3 Oficiales a bordo con destino La Habana 16-18. El Príncipe de Asturias es un 1a con lo que mueve 8 Hex. por turno. Desde la 19-1 a La Habana 16-18 son 18 casillas por la ruta más corta, con lo que tardará 3 T en hacer ese recorrido. Tiempo total = 4T + 3T = 7T. En 7 turnos desde que enviamos el despacho tendremos el barco y a los oficiales pues se pueden pedir más de 1. Es preciso mencionar que todo el trayecto es “un trayecto fantasma” el barco no se puede avistar ni atacar ni se verá afectado por el clima hasta que llegue a la capital de destino y sea utilizable por el jugador que lo solicite.

PRODUCCIÓN Y MANDAMIENTOS DEL T1

TEXAS - LA BAHÍA

2X 6A Ov+St - 8PS/6T 1 JABEQUE 2PS
2T

NUEVO SANTANDER - SOTO LA MARINA

2X 5A Ov+St - 12PS 8T

CAYOS DEL GOLFO - BAXO NUEVO

1 M-BRIG + 1 T-BRIG - 2PS 2T

VERACRUZ - VERACRUZ

1X 5A Ov+St - 6PS 8T / 1 BRIG +Carros+St - 4PS 4T

CAMPECHE - CAMPECHE

1X 3A Ov+St - 8PS 12T / 1X T-Brig - 2PS 2T

MÉRIDA - SISAL

1X 5A Ov+St - 6PS 8T / 1 BRIG St - 3PS 3T

BARACOA - BARACOA

2X 5A St - 10PS - 7T

CIUDAD DE CUBA - SANTIAGO DE CUBA

2X 5A St - 8PS 7T

NUEVITAS DEL PRINCIPE - NUEVITAS

2X BRIG St - 6PS 3T



QUATRO VILLAS - TRINIDAD

1 SCHOONER -2PS 2T / 1 M-Brig St -3PS 3T

ISLA DE PINOS - SANTA FE

2X 6A Ov+St -10PS 6T

FILIPINA - PINAR DEL RÍO

1X 3A St -7PS 11T

LOS MÁRTIRES - ISLAMORADA

1x Jabeque -2PS 2T / 1x 5A St -5PS 7T / 1 T-Brig -2PS 2T

LOS LLANOS - REMEDIOS

2X 5A Ov+St -12PS 8T

LA HABANA - LA HABANA

1X 3A Ov -7PS 11T

Carta a Madrid enviada en el Jabeque Gavilán:

Al EXCMO. Secretario del Despacho del Rey, Manuel de Godoy y Álvarez de Faria; y al Secretario del Despacho de Marina don Antonio Valdés y Fernández Bazán: Exmas Señorías;

solicito la presencia del Jefe de Escuadra don Ignacio María de Álava y Sáenz de Navarrete y del Brigadier

Federico Gravina para reforzar las escuadras de las colonias de Nueva España, Nueva Granada y las Antillas. Pues está en nuestros temores más profundos una guerra inninente con la Francia Revolucionaria y su estado satélite los Holandeses.

Ruego a VVEE manden al buque insignia de la Real Armada, el Príncipe de Asturias, prontamente a La Habana.

Su el servidor,

Juan Vicente de Güemes Pacheco de Padilla y Horcasitas, Virrey de Nueva España .

Nota: el nivel de Roleo de los jugadores, algunos, nos sorprendió gratamente.

Este es el ejemplo de una disposición Inicial (de una parte) pues el resto de regiones y de barcos iniciales se las quedó otro compañero.

X- MAPA DE CAMPAÑA

El mapa está estructurado en una rejilla hexagonal con coordenadas y dividido en Facciones, por colores a saber:

España, Amarillo. Capital: La Habana

Francia, Azul Oscuro. Capital: Fort Royal

EUA, Azul claro. Capital: Charleston

Gran Bretaña, Rojo. Capital: Kinston/Port Royal

Provincias Unidas, Naranja: Capital: Willemstad

Luego cada territorio está dividido en Regiones "Counties".

Nota: aunque haya una casilla dividida en varios colores, es una función estética. A efectos de juego la numeración de coordenadas será la misma.

Las divisiones entre regiones que ocupen zona de mar no se tienen en cuenta a efecto de avistamientos, refuerzos etc. Cuentan como una misma casilla, es sólo una división administrativa y referencia visual.

Coordenadas del Mapa de Campaña

El mapa de campaña tiene Coordenadas superiores y laterales.

Interpretación de Coordenadas en el Mapa

Las Coordenadas en el mapa se leen de **Norte** a **Este**, o lo que es lo mismo primero la **Latitud** y luego la **Longitud**. Además, siempre cuadran Pares con Pares e Impares con Impares.

Por ejemplo, tenemos el puerto de La Habana en la celda Lat16N, Log18E = 16-18.

Siempre en los despachos de Flotas entregados al GM deberán marcarse las rutas, orígenes y destinos de esta manera; con los números basta pero cuidado de no confundir el orden. Primero **Lat** y luego **Log**.

Más adelante se explicará detalladamente cómo hacer un despacho de turno para el GM.



XI- DESPACHOS DE EXPEDICIÓN DE FLOTAS

Llamamos Despachos a los informes que se envían al GM para comunicarle las órdenes, ya sean movimientos de flotas, ataques, bloqueos, construcciones etc. A continuación adjunto el formato a usar a través de Google Docs:

DESPACHO DE EXPEDICIÓN DE FLOTAS: (TERRITORIO) EJ: LAS BAHAMAS GOBERNADOR FULANO DE TAL

TURNO: X - MES AÑO

- DESPACHO DE X PUERTO HACIA X SITIO

Oficial al Mando:

Rango:

Tamaño:

Puntos de Suministro Asignados:	x PS
Cargo Asignado:	-
Puerto de Origen:	PUERTO O LUGAR A XX-XX
Puerto de Destino:	PUERTO O LUGAR B XX-XX
Ruta:	PUERTO O LUGAR A XX-XX RUMBOS: RSE XX-XX RS XX-XX RNE XX-XX HASTA LUGAR O PUERTO B XX-XX
Velocidad (casillas por semana):	X
Distancia:	X

En la Ruta se pude adjuntar una captura que se vea claramente el inicio y el final y el recorrido.

BARCO:	
Clase:	
Veteranía:	
Mejoras:	

BARCO:	
Clase:	
Veteranía:	
Mejoras:	



Continuación del Despacho:

PRODUCCIÓN Y CONSTRUCCIONES

(SÓLO LOS CONSTRUIDOS EN EL TURNO ACTUAL)

REASIGNACIÓN Y DESTINOS DE OFICIALES/BARCOS DE LA METRÓPOLIS

Oficial al Mando:

Rango:

Oficial a bordo:

Rango:

Tamaño:

BARCO:	
Clase:	
Veteranía:	
Mejoras:	

Puerto de Origen:

Puerto de Destino:

Distancia: (turnos que tarda en llegar)

Una vez se rellene el Google Docs, se exporta en PDF y se le pasa al GM vía mail. No se envían editables al GM.

EL GM sólo avisará en los avistamientos de flotas/ barcos una cantidad aproximada y Portes aproximados.

En caso de ataque directo sí se muestran los portes exactos (clase del barco y tipo), cantidad exacta y si hay algún oficial, en qué barco va pues históricamente los oficiales llevaban sus distintivos en los barcos.



Veamos un ejemplo:

DESPACHO DE EXPEDICIÓN DE FLOTAS: VIREINATO DE NUEVA ESPAÑA

TURNO: 3 - ENERO 1794

- **DESPACHO ESTEROS A BAXO NUEVO (FUERA DE PUERTO) SE UNIFICAN CON EL BRIGADIER ANTONIO MIRALLES QUE LOS ESPERA EN ESA CASILLA**

Oficial al Mando: -

Rango: -

Tamaño: 2

Puntos de Suministro Asignados:	12 PS
Cargo Asignado:	-
Puerto de Origen:	ESTEROS 13-27
Puerto de Destino:	BAXO NUEVO (FUERA) 18-24
Ruta:	ESTEROS 13-27 RS 15-27 / RSE 18-24 BAXO NUEVO
Velocidad (casillas por semana):	5
Distancia:	5 CASILLAS - 1 SEMANA

BARCO:	ARGONAUTA
Clase:	3A
Veteranía:	I
Mejoras:	FULL WEAPONS + OV+ ST

BARCO:	ASTUTO
Clase:	4A
Veteranía:	I
Mejoras:	FULL WEAPONS

Nota: la velocidad en casillas aquí indicada está desactualizada pero sirve para que los jugadores entiendan el procedimiento.



- **DESPACHO DE BAXO NUEVO (FUERA DE PUERTO) DE UNIÓN CON LA FLOTA DE ESTEROS PABELLÓN ESPAÑOL**

Oficial al Mando: Don Antonio Miralles

Rango: Brigadier, AL MANDO DEL M-BRIG BAETULO

Tamaño: 2

Puntos de Suministro Asignados:	5 PS
Cargo Asignado:	-
Puerto de Origen:	BAXO NUEVO 18-24
Puerto de Destino:	BAXO NUEVO FUERA 18-24
Ruta:	18-24 BAXO NUEVO
Velocidad (casillas por semana):	7
Distancia:	0 CASILLAS - 0 SEMANAS

BARCO:	M-BRIG BAETULO
Clase:	URS
Veteranía:	I
Mejoras:	-

BARCO:	T-BRRIG IBIZA
Clase:	URS
Veteranía:	I
Mejoras:	-

Nota: la velocidad en casillas aquí indicada está desactualizada pero sirve para que los jugadores entiendan el procedimiento.



BARCO:	JABEQUE CATALÁN
Clase:	URS
Veteranía:	I
Mejoras:	-

BARCO:	T-BRIG PALMA
Clase:	URS
Veteranía:	I
Mejoras:	-

PRODUCCIONES/CONSTRUCCIONES

PRODUCCION DE:	PUERTO	REGIÓN
Jabeque +Carros 2ps 3T	LA BAHIA	TEXAS
REALES	ARENAS	Cayos del Golfo
IRON FOOD	TRIANGULO	idem
REC. BRIGADIER Antonio Miralles	BAXO NUEVO	idem
6a Ov 3ps 5T + Jabeque 1ps 2T	BAXO NUEVO	idem

6a Ov+St 4ps 6T	CAMPECHE	CAMPECHE
-----------------	----------	----------

JABEQUE -1PS 2T	Trinidad	Quatro Villas
-----------------	----------	---------------

1 EQ cañoneras -1ps 1T	Islamorada	Los Mártires
------------------------	------------	--------------

1 M-Brig -1ps 2T	Islamorada	Los Mártires
------------------	------------	--------------

Nota: los costes de producción en los barcos aquí reflejados están desactualizados pero sirven para que los jugadores se hagan a la idea.



REASIGNACIÓN Y DESTINOS DE OFICIALES/BARCOS DE LA METRÓPOLIS

Oficial al Mando: Ignacio María de Álava y Saenz de Navarrete del

Rango: Jefe de Escuadra

al mando del Príncipe de Asturias hacia la Habana

Oficial a bordo: Federico Gravina y Nápoles

Rango: Brigadier

Tamaño: 1

BARCO:	PRÍNCIPE DE ASTURIAS
Clase:	1A
Veteranía:	R
Mejoras:	FULL WEAPONS + OVERGUNNED + STURDY

Puerto de Origen:	CÁDIZ (ANDALUCÍA - ESPAÑA)
Puerto de Destino:	LA HABANA 16-18

Distancia: (turnos que tarda en llegar)	12 SEMANAS
--	------------

Los jugadores una vez envíen los despachos al GM, éste moverá las flotas en su mapa, (recomendamos herramientas digitales como Roll20). **Recordamos que los despachos que no indiquen un pabellón concreto, se considera que no lo muestran hasta que haya combate.** El movimiento de las flotas se considera "simultáneo". No obstante, una flota que tenga de Movimiento 8 y otra de 6 que lleguen en el mismo turno a una casilla, la que haya recorrido menor distancia es la que "supuestamente" llega antes.

En este ejemplo vemos una flota Ingresa salir de La Desconocida hacia el puerto de Guibara para bloquearlo. A su vez una flota Francesa del puerto de Nippes sale a bloquear el mismo puerto. Aún contando que ambas flotas tienen movimiento de sobra para llegar en el mismo turno, la Francesa que la tiene más cerca, llega antes.

En un caso como este el GM debe mandar dos mensajes:

1 al español en cuanto la flota Francesa entra en la casilla de Baracoa avisándole de avistamiento de barcos con pabellón Francés (en el caso de llevarlo indicado) o sin pabellón en caso de que no lo especifique en el despacho.

Seguidamente, le añade que una flota francesa,

esta vez sí muestran el pabellón, está bloqueándole el puerto de Guibara con una fuerza específica de tal. Cuando hay un bloqueo o un ataque directo a un puerto se informa exactamente de las fuerzas atacantes.

En este caso el GM le diría al Español en el mail: Se ha avistado una fuerza pequeña de barcos de porte mediano-grande cercano a la costa de Baracoa des de el SE dirección NW.

Seguidamente;

Una fuerza francesa te están bloqueando el puerto de Guibara, sus fuerzas son:

1x 1a con un Comandeur a bordo.

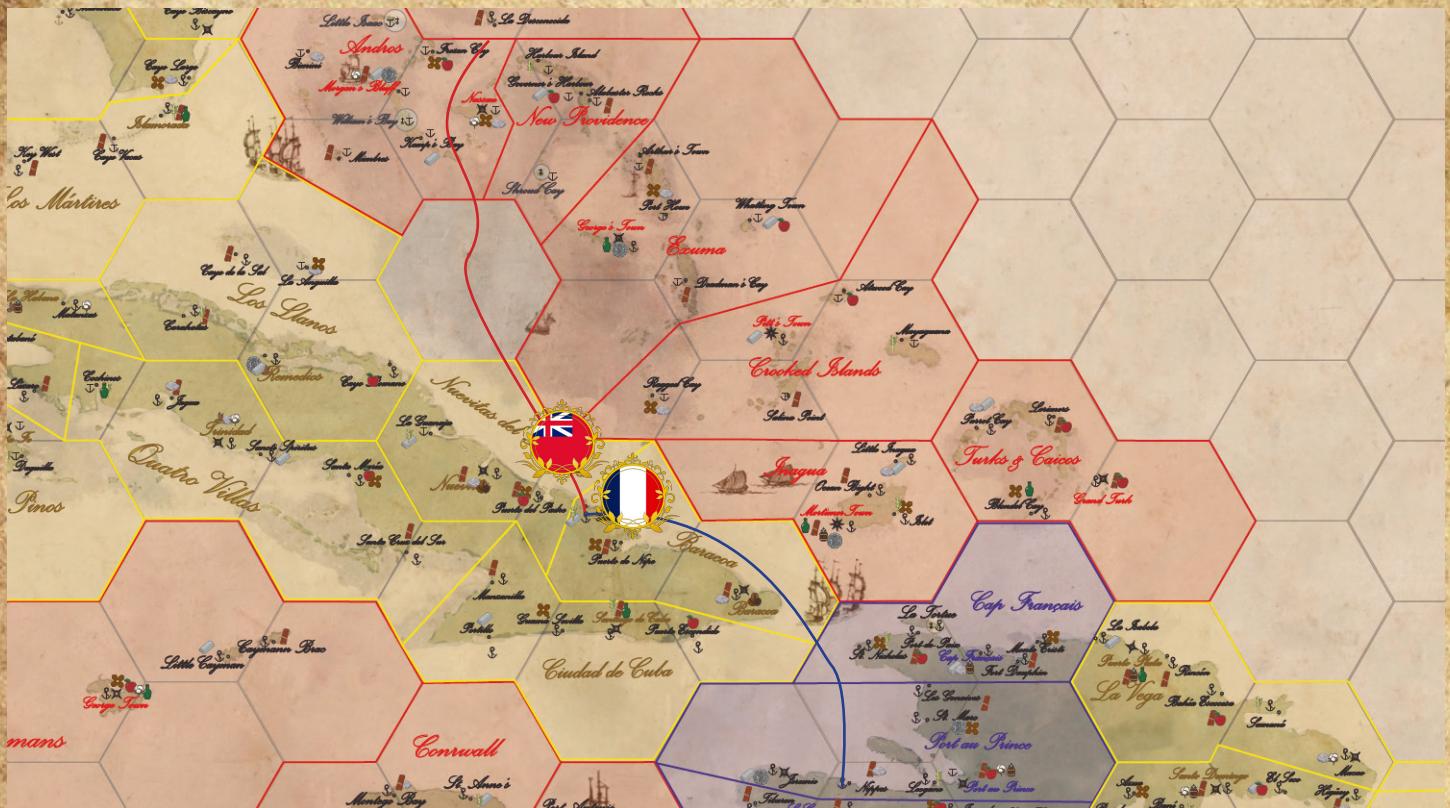
2x 3as

2x 5as

Luego al Francés le avisaría de que viene una Flota hacia el mismo puerto desde el NW (con pabellón Inglés o no en función de si lo indicaron o no en el despacho) Supongamos que el británico ha jugado un poco a la trickeyuela y ha puesto pabellón español. Al francés en ese momento se le cae el mundo encima pensándose que el español había previsto el ataque y ha enviado refuerzos.

A su vez el inglés recibe un despacho de que hay una fuerza Francesa (pues ya han mostrado el pabellón a





los españoles) bloqueando el mismo puerto al cual se dirigían. Igual atacan a los franceses, los apoyan o se vuelven etc.

El francés asustado igual decide huir o atacar a la fuerza que viene y descubrir que son británicos etc. Pueden ocurrir muchas cosas.

En el caso de que el británico decida atacar al francés el Español puede decidir enviar sus guarniciones a ayudar, o no pues la batalla es en la misma casilla del puerto.

Indicaciones del GM a los jugadores

El GM debe dar informaciones muy concretas a los jugadores para salvaguardar el suspense en determinados momentos y en otros ha de dar información explícita. A saber:

Información Explícita: ataques directos o bloqueos a puertos, a ambos jugadores se les dice qué fuerzas les atacan y al atacante qué fuerzas hay dentro del puerto. Tipo de información: Cantidad de barcos, la clase de los barcos (nunca si llevan mejoras o no) y si hay Oficial/ es (el Rango, no quién).

Los rumbos en los avistamientos se dicen de dónde vienen y a dónde se dirigen. O en un ataque de dónde venían (sólo casillas adyacentes)

Con los espionajes de los agentes también se pueden dar informaciones así.

Información Aproximada: avistamientos de paso. Se indica cantidad aproximada de barcos, porte aproximado y rumbo.

Ejemplo: en el ejemplo anterior al español se le ha avisado de una fuerza en sus aguas pequeña con barcos de

porte Mediano y Grande. No hay que ser demasiado explícito para no dar pistas.

Ejemplo: Si son 5 barcos de los cuales hay 1x 3a 2x 5as y 1x 6a y 1x URS, al que los avista se le dice:

Has avistado un grupo de entre 3 y 6 barcos de porte Medio (la mayoría son medianos). O si el GM es benevolente, ya que es un avistamiento costero, pues puede indicarle: 2-3 de porte Mediano, 1-2 de porte pequeño y 1-2 de porte Grande sin especificar bien el número exacto.

Porte Pequeño: URS

Porte Mediano: HvF, 5as y 6as

Porte Grande: 1as, 2as y 3ras

Procedimiento del GM con los Piratas

El GM deberá realizar sus movimientos **antes** de recibir los despachos de los jugadores ya que éste dispone de la ventaja de ver y saber las maniobras de todos.

XII- LISTADO DE PRODUCCIÓN Y MEJORAS

El listado de producción y Mejoras de cada territorio viene a ser la lista detallada de Cada región con su listado de las Materias y TG que producen, cuántos PS producen al turno y los tipos de Mejoras que pueden aplicar a los barcos construidos en ellas.

REINO DE ESPAÑA

Regiones: 37 (X) = PS por Turno



TIMUCUA (5)

ARMAS	
HIERRO	
PIEDRA	
2X MADERA	
PROVISIONES	

COSTA

DEL FUEGO (8)

2X MADERA	
ARMAS	
REALES	
AZÚCAR	
CÁÑAMO	
PIEDRA	
HIERRO	

COSTA

DE LOS CALOS (7)

3X MADERA	
2X CÁÑAMO	
2X PIEDRA	
AZÚCAR	
PROVISIONES	
HIERRO	

APALACHE (7)

2X MADERA	
PROVISIONES	
AZÚCAR	
CÁÑAMO	
ARMAS	
HIERRO	
PIEDRA	

CAYOS

DEL GOLFO (8)

REALES	
MADERA	
PIEDRA	
HIERRO	
PROVISIONES	

FLORIDA

OCCIDENTAL (7)

3X MADERA	
AZÚCAR	
PIEDRA	
RON	
HIERRO	
PROVISIONES	
CÁÑAMO	

LOUISIANA (8)

2X MADERA	
PIEDRA	
2X RON	
REALES	
ARMAS	
ALGODÓN	
PROVISIONES	
HIERRO	
CÁÑAMO	

TEXAS (8)

AZÚCAR	
3X MADERA	
PIEDRA	
CÁÑAMO	
PROVISIONES	
REALES	
ARMAS	
RON	
HIERRO	

NUEVO

SANTANDER (7)

2X MADERA	
PROVISIONES	
ARMAS	
REALES	
RON	
AZÚCAR	
PIEDRA	

VERACRUZ (8)

HIERRO	
AZÚCAR	
3X MADERA	
PROVISIONES	
RON	
2X REALES	
2X ARMAS	
PIEDRA	
CÁÑAMO	

CAMPECHE (8)

2X MADERA	
PIEDRA	
3X REALES	
AZÚCAR	
HIERRO	
ALGODÓN	
PROVISIONES	
CÁÑAMO	

MÉRIDA (9)

3X MADERA	
CÁÑAMO	
REALES	
HIERRO	
PROVISIONES	
PIEDRA	
ARMAS	
RON	
CÁÑAMO	

COMAYAQUA (6)

2X MADERA	
PROVISIONES	
HIERRO	
ALGODÓN	
PIEDRA	
CÁÑAMO	

NORTH

MOSQUITO (9)

3X MADERA	
RON	
2X HIERRO	
PIEDRA	
ALGODÓN	
REALES	
CÁÑAMO	
PROVISIONES	

COSTA RICA (8)

3X MADERA	
RON	
CÁÑAMO	
PROVISIONES	

PROVISIONES

PIEDRA	
HIERRO	

PORTOBELO (8)

3X MADERA	
PROVISIONES	
HIERRO	
PIEDRA	
ALGODÓN	
CÁÑAMO	
REALES	
ARMAS	
RON	

CARTAGENA (6)

2X REALES	
2X ARMAS	
CÁÑAMO	
AZÚCAR	
MADERA	
HIERRO	
PIEDRA	
ARMAS	

SANTA MARTA (7)

3X MADERA	
HIERRO	
PROVISIONES	
CAFÉ	
RON	
PIEDRA	
CÁÑAMO	

MARACAIBO (7)

3X MADERA	
HIERRO	
PROVISIONES	
CAFÉ	
AZÚCAR	
PIEDRA	
CÁÑAMO	

LAGO DE MARACAIBO (7)

3X MADERA	
HIERRO	
AZÚCAR	
ALGODÓN	
CAFÉ	
CÁÑAMO	
PIEDRA	
PROVISIONES	



CARACAS (7)
3X MADERA
AZÚCAR
PIEDRA
PROVISIONES
REALES
HIERRO
CÁÑAMO



CUMANÁ (8)
3X MADERA
AZÚCAR
HIERRO
PROVISIONES
PIEDRA



ORINOCO (7)
2X MADERA
REALES
PIEDRA
PROVISIONES
HIERRO
CÁÑAMO



TRINIDAD (7)
2X WOOD
HEMP
SUGAR
COTTON
STONE
RUM



SAN JUAN (7)
2X MADERA
PROVISIONES
WEAPONS
SUGAR
REALS
IRON
STONE
HEMP



PONCE (7)
2X WOOD
STONE
HEMP
SUGAR
FOOD
REALS
IRON



LA VEGA (8)
3X MADERA
HIERRO
ARMAS
RON
PROVISIONES
AZÚCAR
ALGODÓN
HIERRO



SANTO DOMINGO (8)
3X MADERA
CÁÑAMO
AZÚCAR
ALGODÓN
ARMAS
HIERRO
PROVISIONES
PIEDRA



BARACOA (5)
CAFÉ
2X MADERA
PIEDRA
HIERRO
AZÚCAR



CIUDAD DE CUBA (7)
2X MADERA
PROVISIONES



NUEVITAS DEL PRÍNCIPE (5)
2X MADERA
PROVISIONES
CÁÑAMO



QUATRO VILLAS (8)
2X MADERA
CÁÑAMO
PROVISIONES
HIERRO
2X PIEDRA



TABACO
ALGODÓN
RON
AZÚCAR



ISLA DE PINOS (6)
MADERA
PROVISIONES
RON
REALES
HIERRO
AZÚCAR
TABACO



FILIPINA (7)
ARMAS
PIEDRA
MADERA
HIERRO
PROVISIONES
TABACO
AZÚCAR
RON



LOS MÁRTIRES (6)
3X MADERA
AZÚCAR
RON
PROVISIONES
HIERRO



LOS LLANOS (7)
2X MADERA
AZÚCAR
PIEDRA
CÁÑAMO
TABACO
REALES
HIERRO
PROVISIONES



LA HABANA (8)
ALGODÓN
TABACO
2X ARMAS
2X PIEDRA
PROVISIONES
CÁÑAMO
HIERRO
MADERA





**ESTADOS UNIDOS
DE AMÉRICA**
Regiones: 3
(X) = PS por Turno

NORTH
CAROLINA (6)
2X MADERA
CÁÑAMO
AZÚCAR
PROVISIONES
PIEDRA
HIERRO
RON
REALES
TABACO
ALGODÓN

SOUTH
CAROLINA (6)
2X MADERA
CÁÑAMO
AZÚCAR
PIEDRA
HIERRO
RON
ARMAS
TABACO
2X ALGODÓN

GEORGIA (7)
REALES
2X CÁÑAMO
2X AZÚCAR
TABACO
HIERRO
PIEDRA
MADERA
PROVISIONES
ALGODÓN



**REPÚBLICA DE
FRANCIA**
Regiones: 7
(X) = PS por Turno

CAP FRANÇAIS (7)
2 X MADERA
2X CÁÑAMO
PIEDRA
ARMAS
HIERRO
PROVISIONES
AZÚCAR

PORT
AU PRINCE (8)
3X MADERA
2X REALES
CÁÑAMO
HIERRO
PIEDRA
PROVISIONES
ALGODÓN
ARMAS

LES CAYES (7)
2X MADERA
HIERRO
ARMAS
RON
CÁÑAMO
PROVISIONES
AZÚCAR

BASSE-TERRE (9)
2X MADERA
2X HIERRO
2X CÁÑAMO
AZÚCAR
PIEDRA
COMIDA
ALGODÓN
CÁÑAMO

DOMINICA (5)
REALES
MADERA
PROVISIONES
HIERRO
CÁÑAMO
PIEDRA
AZÚCAR

MARTINIQUE (5)

2X MADERA
CÁÑAMO
AZÚCAR
RON
PIEDRA
HIERRO
ARMAS



**PROVINCIAS
UNIDAS**
Regiones: 5
(X) = PS por Turno

ORANJESTAD (7)
2X MADERA
RON
REALES
ARMAS
PIEDRA
HIERRO
2X CÁÑAMO
PROVISIONES
AZÚCAR



VIRGIN ISLES (6)

2X MADERA
HIERRO
PIEDRA
AZÚCAR



VESTINDISKE ØER (6)

3X MADERA
AZÚCAR
ARMAS
REALES
RON
HIERRO
PIEDRA



MARGARITA (7)

3X MADERA
RON
PIEDRA
CÁÑAMO
HIERRO
PROVISIONES
ALGODÓN



BENEDENWINDS (6)

2X MADERA
CAFÉ
ARMAS
ALGODÓN
AZÚCAR
HIERRO
PIEDRA
CÁÑAMO





**REINO DE
INGLATERRA**
Regiones: 20
(X) = PS por Turno

GRAND BAHAMA (7)

CÁÑAMO
PIEDRA
3X MADERA
PROVISIONES
HIERRO
AZÚCAR

ABACO (8)

HIERRO
PIEDRA
CÁÑAMO
3X MADERA
2X REALES
PROVISIONES

ANDROS (7)

STONE
COTTON
X2 WOOD
2X IRON
REALS
HEMP
FOOD

**NEW
PROVIDENCE (6)**

AZÚCAR
HIERRO
PROVISIONES
MADERA
ALGODÓN
CÁÑAMO
PIEDRA

EXUMA (7)

2X MADERA
CÁÑAMO
PIEDRA
RON
REALS
HIERRO
PROVISIONES

INAGUA (6)

PIEDRA
HIERRO
2X MADERA
AZÚCAR
CÁÑAMO
ARMAS
REALS
RON



CORNWALL (5)

MADERA
PIEDRA
AZÚCAR
HIERRO
RON
ALGODÓN
PROVISIONES
CÁÑAMO



**SOUTH
MOSQUITO (6)**

2X MADERA
PROVISIONES
AZÚCAR
CÁÑAMO
REALS
ARMAS
HIERRO
PIEDRA



CROOCKED

ISLANDS (7)
PROVISIONES
AZÚCAR
HIERRO
MADERA
PIEDRA
CÁÑAMO



SURREY (6)

AZÚCAR
CÁÑAMO
PIEDRA
HIERRO
MADERA
RON
ALGODÓN
ARMAS



LEEWARD ISLES (8)

CÁÑAMO
PIEDRA
MADERA
HIERRO
PROVISIONES
AZÚCAR



TURKS & CAICOS (6)

HIERRO
PIEDRA
2X MADERA
2X PROVISIONES



SOUTH CAYS (5)

ALGODÓN
PROVISIONES
HIERRO
AZÚCAR
RON
2X MADERA
PIEDRA
CÁÑAMO



BERMUDA (5)

2X MADERA
PIEDRA
AZÚCAR
HIERRO
REALS
CÁÑAMO
PROVISIONES



BACALAR (9)

PIEDRA
HIERRO
3X MADERA
REALS
CÁÑAMO
PROVISIONES



**OLD
PROVIDENCE (5)**

2X MADERA
PIEDRA
CÁÑAMO
PROVISIONES
HIERRO
ALGODÓN



BELIZE (7)

PIEDRA
HIERRO
3X MADERA
HEMP
PROVISIONES
2X ALGODÓN
AZÚCAR



**ROYAL
MOSQUITO (6)**

3X WOOD
RUM
FOOD
STONE

HEMP

CAYMANS (8)

3X MADERA
AZÚCAR
PIEDRA
RON
ALGODÓN
PROVISIONES
CÁÑAMO
HIERRO



WINDWARD

ISLES (6)
2X MADERA
PROVISIONES
AZÚCAR
CÁÑAMO
PIEDRA
HIERRO



Nota importante sobre las Mejoras

Las mejoras indicadas se pueden construir en cada región son bonificadores pertenecientes al propio territorio y no a la facción, pese a que cada facción tiene algunas ventajas a la hora de construir barcos.

Es decir, a la que una facción pierda *Los Llanos*, por ejemplo, y la capture otro jugador, éste podrá beneficiarse de las mejoras aquí indicadas. Pues el beneficio de -1 recurso etc lo da la propia tierra y no el hecho de pertenecer a España.

FAQS de la Campaña

¿Cuántos PS tiene un puerto para aguantar un asedio si los PS se almacenan por región?

Aguante y Rendición de un Puerto

Cuando un puerto sufre un Asedio o bloqueo a fin de hacerlo rendir, en el momento en el que se sufre el jugador propietario del puerto, el defensor, ha de destinar los PS que quiera de los disponibles en la región para el aguante del puerto. Una vez asignados no se les puede asignar más ni se podrán usar para otra cosa que para la subsistencia de los asediados hasta que el puerto sea liberado o caiga.

Este puerto asediado o bloqueado a su vez no Genera ni PS ni recursos/ materiales.

Una vez llegue a 0 se rinde automáticamente.

Si es la capital de una región, toda la región pasa al nuevo propietario exceptuando aquellos puertos con fuerzas enemigas atracadas ahí. Esos puertos no generan PS ni recursos/ materiales tampoco.

Si por el contrario era un puerto común el jugador atacante puede saquear el puerto llevándose 1 recurso/ material de cada uno que produzca, según lo que produzca ese puerto. Si quedan PS también se los llevaría (en el caso de que se hubiese rendido antes de agotar los PS para llegar a un acuerdo o algo).

El atacante también decide si destruir el puerto y/o sus construcciones defensivas. En cuyo caso, el defensor no recibe ni PS ni Recursos/Materiales de ese puerto hasta que esté reparado.

¿Se pueden construir más Diques Secos / Atarazanas en otros puertos?

Sí.

¿El hecho de construir un Fuerte o Torres de defensa ya hace que tenga un Dique Seco en ese puerto?

No, son edificios a parte.

¿Si saqueo un puerto puedo destruirlo?

Sí, sus fortificaciones y el Astillero (de haberlo).

¿Si me bloquean un puerto que genera Reales, puedo seguir construyendo cualquier cosa que me requiera reales?

No, si te bloquean o asedian un puerto que produce un elemento requerido en cualquier tipo de construcción y ya estaba en marcha, la construcción queda detenida hasta que ese problema sea resuelto. Si no había empezado, no puede empezar.

¿Una región conquistada pierde sus bonus de Puerto?

No.

Los bonus de puerto (las Upgrades que puede construir la región) son propias de cada región. El hecho de que

cada facción tenga ventajas en sus regiones de inicio es por que las tierras de esos lugares tenían dichas ventajas, o por compensación y balance o por transfondo. Dicho esto, los bonus de puerto que salen en las Production Lists de base son inamovibles independientemente de quién gobierne esas tierras.

Siempre se pueden mover materiales entre regiones a través de mercantes para poder fabricar o construir cosas que no se puedan en esa región de base.

EG: si la Región de Timucua puede hacer barcos Over-gunned y Sturdy es porque a los españoles se les ha dado esa ventaja en esa región.

¿Se perdería si lo conquistase Inglaterra?

No.

¿Ganaría la ventaja de Inglaterra de Extra carronades?

No

¿Podría hacer cualquier otra Upgrade?

Sí, llevando los materiales que le hicieran falta desde otro lugar.

Reacciones

Si yo estoy fuera del puerto, en su misma casilla, y veo que me vienen a atacar, ¿me puedo meter en el puerto directamente sin necesidad de realizar la tirada de huida?

Sí, siempre y cuando te vengan de una casilla externa.

Y si en la misma casilla hay dos puertos de diferente nación o uno de ellos es un puerto Libre y yo tengo un barco fuera de mi puerto en esa casilla, si me vienen a atacar desde el otro puerto dentro de esa casilla, ¿me puedo meter en mi puerto en las mismas condiciones?

Sí por que tú ya estabas fuera del puerto y el otro está saliendo.

Si me vienen a atacar e intento huir pero todas las demás casillas adyacentes están ocupadas por enemigos o por tierra enemiga &c, ¿puedo huir si acierto la tirada?

No, ni acertándola pues estás rodeado.

Si toda la composición de una fuerza peseguidora "de caza" lleva la mejora de Streamlined Hull, añade un +1 a su bonus de caza. (Le resta -1 al ST para huir al que huye).

¿Se sumaría a la mejora de Privateers?

Sí, aunque un sólo barco la tenga.

¿Los bonificadores de caza de Privateers y Streamlined Hull también les funciona a éstos para huir?

Sí, les proporciona a sus cazadores en caso de que no tengan ellos estas mejoras, un -1 al cazar.



XIII- REGLAS OPCIONALES DE BATALLA

Diferenciación de las Reglas de Batalla del BS, cambios de mecánicas y reglas añadidas

En esta sección se añaden reglas modificadas, añadidas y adaptadas para jugar las batallas de una manera más realista sin perder demasiada esencia del BS.

Este conjunto de reglas de Batalla queda totalmente a libre criterio de los jugadores aplicarlo entera o parcialmente si lo desean o no.

Los Mapas de Batalla en Batallas de Puerto

El mapa de batalla en las batallas de puerto lo elige el Atacante, el atacante decide por dónde viene en función de su ruta tomada en el mapa y de las defensas habidas en el puerto en ese momento. **El atacante no puede desplegar dentro del alcance de las defensas**, quedando toda el área dentro de ellas desde las defensas hacia el puerto, la zona de despliegue del defensor. El terreno determinará los elementos escenográficos de la partida.

Con que en el tablero entren las ubicaciones de las defensas es suficiente, no es necesario alcanzar hasta el puerto si en éste no hay defensa física alguna

El Defensor en el momento que sabe que se le está atacando decide qué Defensa escoger, en el caso de un Puerto común, entre la Torre o las Baterías y dónde colocar las estructuras en cualquier caso.

Las baterías de defensa costera no tienen lugar fijo y pueden colocarse en cualquier zona del despliegue del defensor independientemente de cuantos ataques sufra.

Una vez un jugador haya construido tantas estructuras y defensas como aparecen en el mapa del NA podrá colocar las subsiguientes donde deseé, siguiendo un poco el sentido común.

En el caso de que una flota externa quiera romper el bloqueo y la fuerza Bloqueadora quiera presentar batalla, dicha fuerza se ubicaría en el centro entre las fuerzas defensoras y sus aliadas rompedoras del bloqueo.

Ejemplo de despliegue dividiendo el mapa en 3 partes. La torre seleccionada es la marcada en Negro al lado del puerto. Las demás no las tiene disponibles aún el jugador, pues no están construidas todavía.

Abajo se vería la entrada atacante y los refuerzos.

La zona de despliegue enemiga es la zona roja.

Los defensores en el área azul.

Los refuerzos aliados el rectángulo azul.

Localización de las Defensas de Puerto

La localización de las Torres Comunes, Torres Martello y Fuertes viene determinada por el mapa virtual del Naval Action (NA).

<https://na-map.netlify.app/>

La excepción a esta regla son las capitales de Nación que utilizan los Mapas Históricos con sus defensas históricas.

1- Se ubican las fuerzas allá por donde llegan según la orientación real en el mapa.

2- Los refuerzos entran de la misma manera al turno que les pertoque.

Los números en las esferas Negras representan la ubicación disponible de las Torres Comunes. ① ②

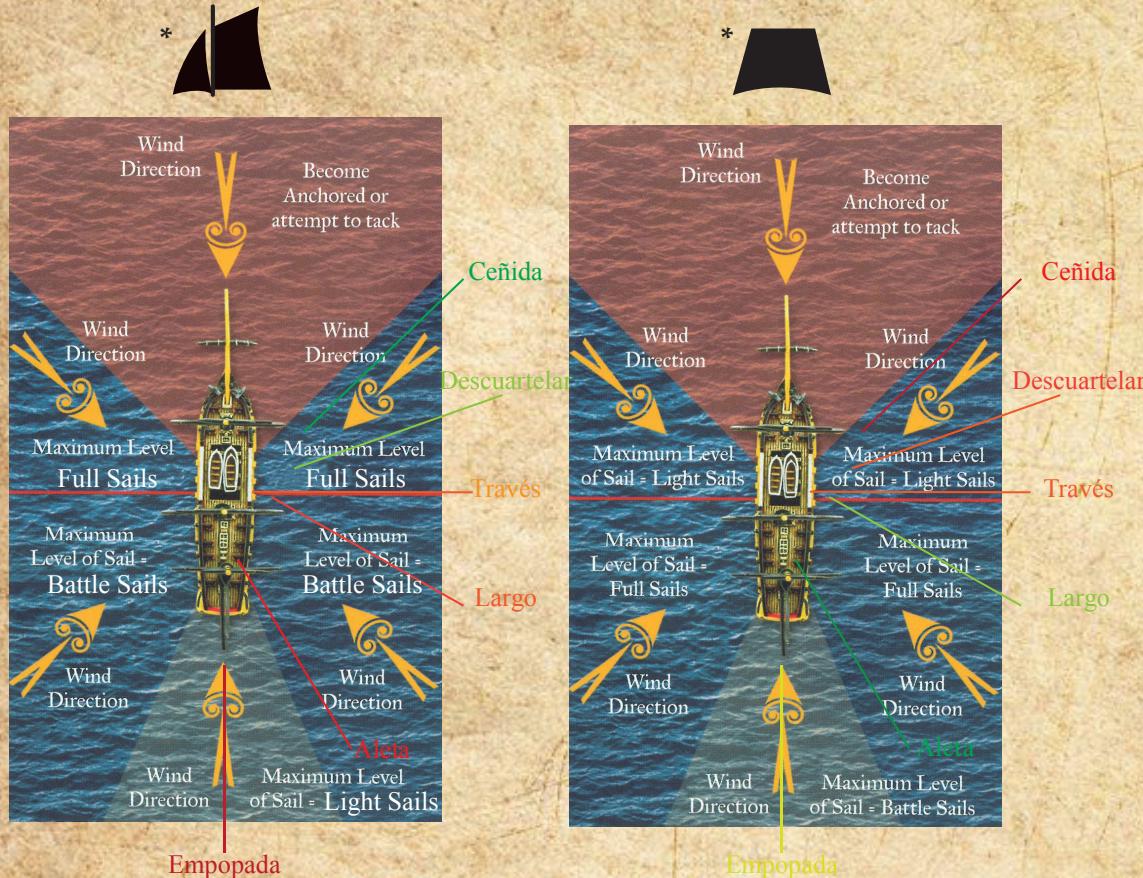
Los números en los cuadrados rojos representan la ubicación disponible para el/los Fuerte/s o Martello Towers. ③



Ignorad los círculos con letras y las circunferencias.



Aunque las zonas poco profundas están marcadas más oscuras en el NA consideramos toda la zona de ataque a los puertos de aguas poco profundas como tal. Es decir, Ahumada sólo tiene la entrada a la bahía como aguas profundas en realidad. A efectos de la campaña, consideraremos toda la bahía como aguas poco profundas.



*En las cartas que se han diseñado expresamente para que aparezcan todas las clases y tipos de barcos de la campaña, sobretodo de muchos URS, hay un ícono para diferenciar los que van con velas de cuchillo a los que van con velas cuadras.

No es que funcionasen específicamente con Full Sails cuando iban de Ceñida o de Través, simplemente está hecho así para no interferir con la mecánica del juego.

Barcos con Velas de Cuchillo:

Schooners - Goletas

Cutters - Balandros

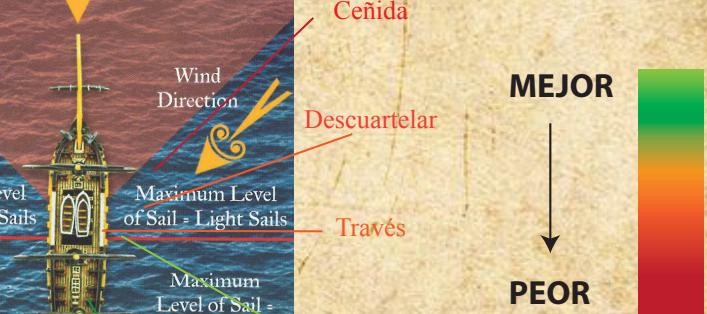
Sloops

Xabec - Jabeques

Gaff Ketch - Queches de vela Cangreja

El Velamen: Aparejo Áurico vs Aparejo Redondo

Los barcos con aparejo áurico (velas de cuchillo)¹ tienen un funcionamiento distinto a la hora de navegar a vela en comparación a los barcos de vela cuadra (aparejo redondo)².



Básicamente cuando tengamos una Goleta navegando de Través, el viento le entra a 90° de su eje, la goleta podrá ir a Full, a Battle o a Light Sails como desee. No obstante, si le viene el viento de Largo o de Popa pues únicamente podría ir a Light sails pues es un viento que no le viene bien.

Nota cultural de navegación:

Entradas de Viento: cuando un barco navega por ej. de Largo significa que el viento le está entrando en diagonal desde la popa.

Cuando un barco navega de Bolina significa que el viento le entra por la diagonal desde la proa (Descuartelar y Bolinear es lo mismo).



Botes y Lanchas

Representados en peanas o contadores de unos 20-30mm de diámetro con varios botes dentro.

Barcos de 1a, 2a y 3a clase: 3 contadores.

Resto: 2 contadores

Con el máximo de contadores en el agua el barco sufre -1 al disparar ya que le falta tripulación en el barco.

Despliegue de botes

Un barco puede desplegar 1 o más contadores en cualquier momento de su activación, hasta su máximo. En contacto con el barco.

Se pueden arriar también cuando el barco se hunde, todos sus contadores a la vez, y superando un ST.

Movimiento de los Botes

Los botes se mueven a remos y tienen un movimiento máximo de 4". Pueden mover independientes al barco principal de la manera que deseen, haciendo los virajes que deseen. No necesitan mover todo su movimiento si no lo desean. Ignoran elementos de terreno suaves como bajíos, bancos de arena, y aguas poco profundas. Incluso pueden desembarcar personal en las playas y arrecifes. Si las condiciones climatológicas se tornan adversas o ya lo eran desde que se arrián del barco principal, su movimiento se reduce a 2" ya que no están hechos para sobrellevar mala mar ni fuertes vientos.

Rescate de supervivientes

Los botes son especialmente útiles en situaciones de emergencia como un barco hundido si lleva personal especial como un oficial de renombre etc, puede ser rescatado con ellos. Pueden transferir dichos personajes especiales a otros barcos de la misma manera que lo podría hacer un barco. Cuando un barco se hunde, si consigue arriar los botes pasando el chequeo, los personajes especiales automáticamente se asignan a los botes.

Virajes y Remolques

Si un barco se ha quedado atrapado en un barco de arena pero aún se puede gobernar y marinar, o se queda parado por una calma de viento o se ha quedado al pairo y no puede revirarse, un contador de bote puede ayudar a hacer la maniobra para salir de esa situación remolcándolo o empujándolo. Pueden mover el barco en cuestión la cantidad mínima para que salga de la situación comprometida.

Sí había quedado encallado en un banco de arena, el bote lo empuja hasta que sea liberado o lo puede revirar hasta un máximo de 45° por movimiento para sacarlo del pairo. (*In Irons*).

Una vez haya salido pueden remolcarlo hasta un máximo de 1" por cada contador que ayude en

la maniobra. Un barco que sea remolcado cuenta como activado a efectos de movimiento. Una vez el barco ya sea liberado del peligro o situación adversa, ya podrá volver a navegar por sí mismo. Apartad los contadores de botes por el camino más rápido y corto posible para que no sean arrollados por el barco.

Transportes

Cuando se traspasa a personajes especiales con los botes a otro barco, mientras esté en el bote, sus habilidades y bonus de flota dejan de ser funcionales hasta que suba a otro barco.

Atacar a los botes

Históricamente, a los botes no se les atacaba por cuestión de honor y solidaridad pues se encargaban de rescatar a naufragos, heridos y personas necesitadas. Por lo tanto, ningún barco puede dispararles deliberadamente, aunque accidentalmente sí por morteros.

Los botes tienen 3 HP y se consideran Tiny (muy pequeños).

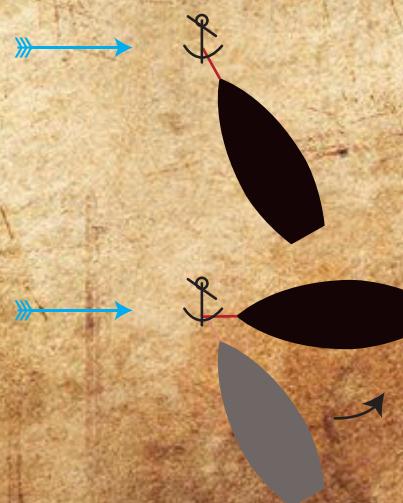
Los botes nunca son arrollados por los barcos son suficientemente maniobrables para apartarse siempre.

Si los botes llevan un Oficial a bordo, cualquier barco puede declarar un abordaje a ese bote para capturar al oficial, superando un ST. Si lo supera, los botes se consideran automáticamente apresados, el oficial capturado sin necesidad de realizar ningún abordaje.

Fondeo (+1 disparo, BS), diferenciación del BS

A diferencia del BS original, un barco que decida anclarse, automáticamente sufrirá el efecto llamado Círculo de Borneo. Esto es, el ancla o las anclas se viran (se echan al agua) por la proa con lo cual el barco sufre un viraje (pivota) desde la proa quedándose encarado proa al viento (a no ser que no haya viento, en cuyo caso se queda como está).

Es decir, un barco que eche el ancla, automáticamente se irá revirado hacia el viento con la proa de cara a él, haciendo el pivotaje desde la proa en el menor re-



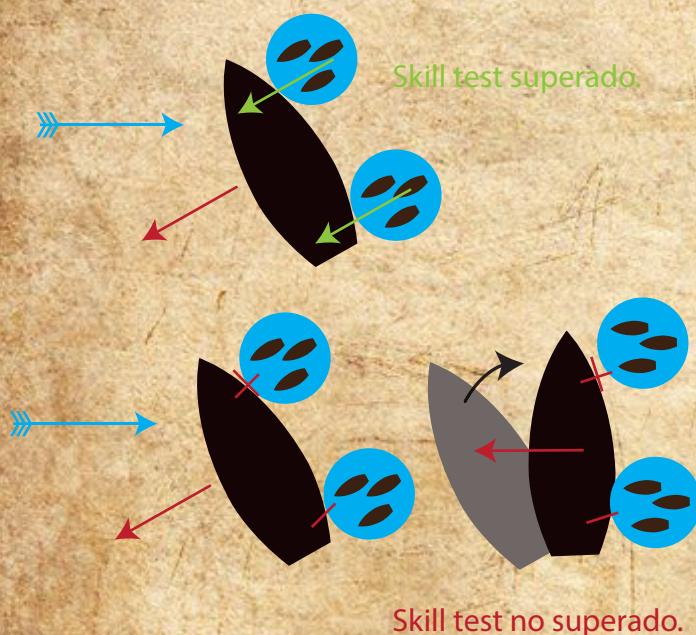
corrido posible. 45º por turno hasta que quede proa al viento.

Una vez quiera salir de esta situación, le queda hacer una **Virada por Avante (Attempt to Tack)** con un ST, si lo supera pasa a Light Sails y revira hacia cualquiera de los lados lo justo para quedar en ceñida. Puede utilizar los botes para salir de esa situación, utilizándolos a base de empujar desde el lado que sea para revirarlo hasta un máximo de 45º.

El fondeo sólo está disponible en aguas cercanas a la costa o a las islas. En medio del mar no se puede fondear.

Abatir el Barco

Puedes forzar la posición de un barco utilizando 2 contadores de Botes, o 1 si utilizas el ancla como base para pivotar. Es decir, si no quieres anclar ni, fachear el barco pero lo quieres parado en una posición que te conviene a la vez que sopla el viento, puedes usar 2 contadores de botes para mantener el barco en la posición que tu quieras. Cada turno habrán de superar un Skill test grupal para los contadores que hayan. Si no hay viento, el ST no es necesario. Si lo fallan, el barco se queda atravesado al viento. Para salir de la situación, sale el barco en Light Sails como máximo en Ceñida nunca cara al viento.



Remolque

En campaña: los barcos que pierdan palos reducen la cantidad de hexágonos de movimiento por cada palo que hayan perdido y si no tienen arboladura se han de remolcar, restando hexágonos por turno al porteador.

En batalla: cualquier barco puede intentar remolcar a otro para sacarlo de una situación comprometida si está desarbolado, para huir por ejemplo.

Los botes pueden sacar un barco que haya embarrancado

levemente* sobre fondos de arena o costa arenosa o remolcarlo en el caso de que esté contra viento o sin palos etc. 1" por contador.

*Según factores como medida del barco, cuánto haya penetrado en la arena y a qué velocidad iba.

Fachear o Capear (ST: V+1 / R 0/I -1) +1 disparo

Maniobra que se utiliza para frenar el barco, **con la intención de dejarlo inmóvil**. Un barco que no deseé moverse y no pueda anclarse o no quiera echar el ancla puede Acuartelar las velas. Estando en **Light Sails**, realiza un Skill Test, si lo supera, el barco se detiene al final de su movimiento y lo atraviesas al viento (*dejándolo de través, en perpendicular al viento*) virando por el recorrido más corto, sin poder moverse.

Puede salir de esa situación en Light sails y mover normalmente.

Colisiones y Evasión

Según las reglas del juego base ambos barcos realizan el chequeo de habilidad para intentar no colisionar. Si alguno de los barcos implicados lo supera, el barco Activo debe seguir una ruta lógica para no colisionar con el barco objetivo. Utilizando el menor ángulo de viraje, incluso sobre pasando su límite de giro si es necesario. Certo grado de aproximación y fairplay son necesarios. No obstante, si hubiese un segundo barco obstaculizando el paso del barco Activo, consideramos que no hay margen de maniobra para esquivar a más de uno pues los barcos van a vela y la maniobra es muy compleja. En cuyo caso colisionarían sí o sí el barco activo con este segundo obstáculo.

Únicamente los URS podrían realizar un 2º ST para intentar evadir al segundo en caso de que hubiese separación y angulación suficiente y maniobra creíble a pactar entre los jugadores.

Los elementos de escenografía y terreno como playas, islas, pecios etc Sí se pueden evitar realizando un ST con +2..

Si ambos barcos fallan el test de primeras se produce la colisión tal cual explica el reglamento Base.

Colisiones con elementos de escenografía:

Bancos de arena y Playas:

Gunboats (Cañoneras) y Botes no tienen límite, pueden varar en la arena.

URS: 1" de margen posibilidad de desvariar la nave con botes mientras no toque la arena.

$\geq 6a$: 3" de margen, hasta las 2" exteriores para poder remolcar la nave con los botes. Si se mete de lleno y ocupa las 3" de margen o incluso toca físicamente la arena no se puede remolcar.



Arrecifes rompeolas y costa de Piedra:

Igual pero sin posibilidad de remolque.

Peñascos y Salientes en aguas costeras:

Todos: 1" de distancia e imposibilidad de remolque.

Objetivos de Disparo

Los barcos que quedan >50% tapados están oscurecidos aportando el -2 del juego base. Los barcos deberán disparar al objetivo más viable según los resultados que deben obtener.

Las Baterías de costa, fuertes, torres y demás tienen libre objetivo de disparo, contando con las reglas de oscurecimiento ya establecidas. *No obstante, en cualquier caso, un objetivo tapado al 100% no se le puede disparar pues no es alcanzable.*

Morteros: tablas y puntería

Sistema de Morteros, diferenciación del juego base:

Los barcos equipados con morteros deberán disparar anclados, acuartelados o mantenidos con los botes, pero **estáticos**.

Alcance 22"+/- desvío.

No necesitan línea de visión precisamente para disparar y el no ver al objetivo directamente no les aplica ningún penalizador.

Para disparar con morteros habrás de deducir la distancia a la que está el centro del objetivo.

Los morteros eran las piezas de artillería con menos fiabilidad de la época incluso en tierra. Hemos aplicado un sistema parecido al de GW Trafalgar para darle más aleatoriedad a los disparos con morteros y bombarderos. El método de disparo es el que sigue:

Se designa un objetivo y se estima la distancia en pulgadas sin medir.

Se lanzan 2d6 + el dado de desvío. Si sale "Diana" en el dado de desvío, el objetivo ha sido impactado. Lanza 1d10 y calcula el daño. Con un resultado de 9-10 prende fuego a un barco. Contra estructuras tiene una tabla específica, ver más adelante.

Sin embargo si sale "Desvío" en el dado de desvío, se calcula cuántas pulgadas se desvía con los 2d6 lanzados y en la dirección que salga la flecha.

En cualquier situación, si sale un resultado de "12" con los dados de 6, algo ha salido muy mal y consultad la tabla de "Problemas"

Bonificación de Veteranía para el Desvío:

I: 0 / R -1 / V -2 pulgadas que resta el desvío.

2d6 + dado de Desvío; un resultado de "12" es Problemas



Plantilla de Mortero
40mm de diámetro.

¡Impacto en el blanco!

Tabla de Problemas con Morteros:

Si sale un "12" como resultado en los d6, incluso aunque el dado de desvío marque Diana, lanza 1d6:

1 EXPLOTA: calcula el daño como si te hubiese impactado un mortero en tu propio barco.

2-3 Se queda corto: la bomba explota 1d6" antes de llegar al objetivo en la dirección original.

4-5 Carga defectuosa: no dispara este turno.

6 Sobrecarga: no puede disparar este turno ni el siguiente.

Tabla de Morteros contra Fuertes y Torres:

Sacando un 9-10 con el mortero aplica daño + crítico tabla:

1: Añade 1d3+3 de daño a la estructura.

2: Añade 2d3+3 de daño a la estructura.

3: Explosión del cajón de municiones, este turno no podrá disparar ya que han de reponer más munición y pólvora. Causa 1d6+3 de daño a la estructura.

4: Añade 3d3+3 de daño a la estructura.

5: Inutilización de Piezas: Pierdes 1 pieza al azar para toda la partida, además causa 1d6+3 de daño a la estructura.

6: Explosión del Polvorín: añade 2d6+6 de daño a la estructura.

Mortero contra barcos: 9-10 daño + Fuego a bordo

Tabla de Críticos vs Torre y Fuertes para Cañones:

Cuando salgan críticos con cañones contra Torres y Fuertes lanzad 1d3 (*No acumulables*)

1- -1 al disparar en su siguiente activación.

2- Pierde 1 cañón de cada tipo este turno.

3- No puede disparar este turno.

Fuego a bordo, diferenciación del BS

En el juego base tienes la posibilidad de que el fuego se te propague a toda una columna si están muy cerca. Aquí, sólo se Propaga si colisionas con el objetivo ardiendo.

La excepción a esta regla es el brulote que arde con ganas pues está diseñado para propagar incendios.

Entanglement - Enredos, diferenciación del BS

Sólo hay una probabilidad de enredarse si hay colisión. Es decir, se anula la regla de pasar a 1" de otro barco para hacer el chequeo de enredarse. Sólo tienes la probabilidad de enredarte si colisionas con otro barco.

La obra viva de los barcos y su arboladura no sobresalía tanto como para que en 1" externa a la miniatura cuente como para enredarse. Enredarse en esta época no era fácil y cuando ocurría el espacio entre los barcos era tan reducido que prácticamente era un abordaje o una colisión.

Reparaciones en el Combate, diferenciación del BS

Las reparaciones en el reglamento de BS no tienen limitaciones pero aquí SÍ la tienen. Los barcos llevaban un material finito llamado "material de respeto". Eran maderas, lonas, clavos etc. Literalmente eran reparaciones de emergencia y recambios.

La capacidad de reparación máxima de un barco es igual a su valor de BV.

Si una fragata tiene BV=12, como máximo podrás repararle 12 HP en la batalla o batallas subsiguientes antes de reponer ese material de respeto en algún puerto.

Salirse del Mapa y Huir de la Batalla, diferenciación del BS

Cuando un barco sale del Mapa, NO puede volver a entrar en el siguiente turno pues no hay tiempo suficiente para dar la vuelta. Al tener que entrar por el mismo punto, tal cual manda el Reglamento Base, deberá esperar mínimo 1 turno entero entre que sale y entra. Además, puede reparar estando fuera, retrasando más aún su llegada pues cuando se repara están en un "All Hands on deck" con lo que el barco no puede ni cambiar de rumbo ni de velas ni hacer nada más que repararse.

Huir de la Batalla:

Cuando un barco crea necesario huir, por los motivos que sea, habrá de alejarse por el borde del mapa que crea conveniente y estar más allá de 8" de cualquier nave enemiga. Se considera que si tienes una nave muy cercana no va a dar "cuartel" a una nave que huya y menos estando a tiro. En cuyo caso la nave que salga del mapa estando en la zona de control de una nave enemiga persiguiéndola deberá volver al campo de batalla lo antes posible.

Sólamente los barcos NO comprometidos pueden huir de la batalla, por mucho que salgan del campo estarán obligados a volver a entrar si tienen una embarcación enemiga a 8" o menos de ella. Representa que una nave tan cercana a otra no le va a dejar escapar fácilmente.

Un barco NO comprometido se considera un barco que está fuera del alcance artillero de otro barco o elemento enemigo y/o más allá de las 8" de control que tiene el cazador sobre el que huye.

Los jugadores son libres de "dejar" escapar a las naves que deseen huir con tal de no alargar innecesariamente la batalla.

Hundimientos y Santa Bárbara

Un barco ardiendo y hundiéndose sigue siendo una amenaza hasta que se hunda y desaparezca del todo. Cuando un barco ve reducido sus puntos de vida a 0 a causa de artillería, se hunde.

Dependiendo de la cantidad de daño sufrido desde que estaba a flote hasta que llega a 0, incluso sobrepassando el 0, influirá en el modo de hundirse.

Tabla de Hundimientos:

Cuando un barco por Fuego de Artillería enemiga alcance 0 o sobrepease dicha cantidad en negativo lanza 1d6 y suma el daño en negativo que ha sufrido el barco y comprueba el resultado:

d6 + daño negativo extra:

1-3: el barco tarda 3 turnos en hundirse

4-6: el barco tarda 2 turnos en hundirse

7-8: el barco tarda 1 turnos en hundirse

9+ ¡explota!

¡Explosión de la Santa Bárbara!

Cuando un barco explota, a parte de hacer daño a lo que tiene cerca, le prende fuego. Lanza tantos dados de 10 como la mitad de su vida redondeado a la decena. Es decir si el barco tenía 24 puntos de vida, lanzará 2d10 en su explosión y todo lo que afecte en 4 pulgadas alrededor sufrirá esos impactos pudiendo provocar más explosiones en cadena y más incendios.

El vencedor de un barco recién apresado puede decidir **hundirlo/reventarlo** tardando 1d3 T. Si no quieres arriesgarte a que se lo quede otro y no puedes llevártelo, puedes decidir gastar 1T entero sin hacer nada para barrenarlo (hacerle agujeros al casco) o reventarlo. En cualquier caso lanza 1d3 y el resultado serán los turnos que tarde en explotar o hundirse.



Formaciones de Combate

La formación de Columna de Batalla se realiza utilizando el marcador de estela que provee la marca del juego. Corresponde a un principio básico que es la distancia de seguridad, a mayor velocidad de la formación, mayor distancia han de dejar los barcos entre sí. La cuestión es que muchos no utilizan dichos marcadores debajo de sus barcos por estética.

Para establecer la "Línea de Batalla" se forma la columna dejando 1" entre el bauprés de la nave y el espejo de otra o entre bordes de peanas si es que las llevan.

A mayor velocidad, más distancia debían de dejar entre ellos.

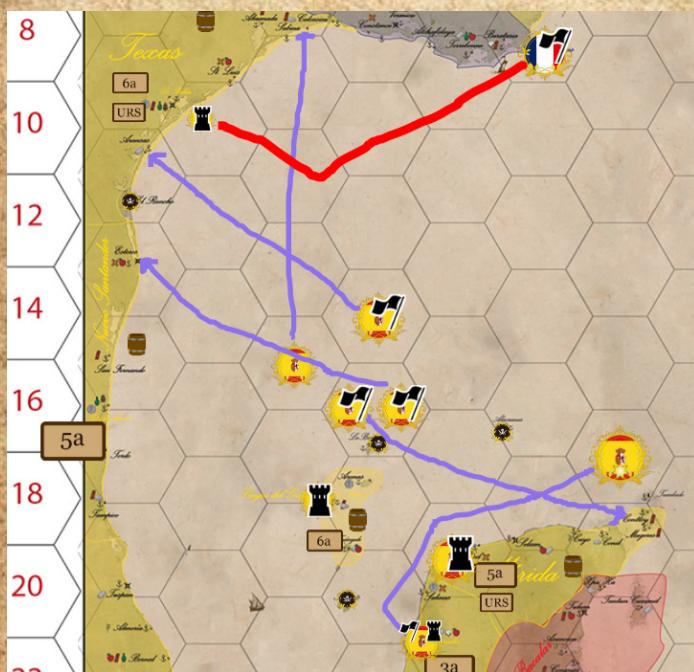
1 Pulgada entre barcos en Light Sails

2 Pulgadas entre barcos en Battle Sails

3 Pulgadas entre barcos en Full Sails.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
REGION	PUERTO CALCASIEU	RECURSOS SUGAR	GUARNICIONES	CONSTRUCCIONES	TURNO	RECURSOS	DESPACHOS	PS T5	PS T6
TEXAS 8	LA SALINA	STONE WOOD				3A Montañés (R) 5A Sta Úrsula (R) Ov+St 5PS > LA SALINA	8	8	
	AHUMADO	WOOD						-20	-3
	SAN LUIS	FOOD HEMP							
	LA BAHÍA X	REALS WEAPONS WOOD RUM	URS JBK +CARROS GAVILAN (I)	2X 6A Ov+St - 8PS/ + 1 JBK EXTRA CARROS +ST -3.PS	GT/4T				
	ARANSAS	IRON				1A Santísima Trinidad (I) Brigadier Gabriel de Aristizábal y Espinosa URS Bergantín ALERTA (I) 5PS > ARANSAS	6	11	

Ejemplo del Excel empleado para la gestión



Vista del mapa colocado en el Roll20 con los iconos digitales.

Materiales

Toda esta campaña necesita de unos materiales diseñados por el creador de la campaña, a saber:

- Mapa
- Cartas de Barcos
- Cartas de Estructuras y Defensas costeras
- Pack de iconos digitales y marcadores para mapa virtuales
- Mapas históricos para las Capitales de cada Facción.
- Mapa Virtual del Naval Action

Recomendación:

- Roll20
- Excel con tablas para llevar la gestión

Agradecimientos:

José López, GM

Joan Llinàs, Sergi Bisbe, Pol Furró, Pau Adelantado, Nacho y Carlos Yécora, colaboradores y testers.

Contacto para dudas y consejos:

Creador, maquetador y diseño:

Daniel Gijón,

gijonmartinezdaniel@gmail.com



XIV- TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

Puerto regional: 1 PS por turno.

Puerto Capital de Región: 3 PS por turno.

Mantenimiento de Flotas

Los barcos Fuera de puertos propios consumen PS cada turno, a razón de:

5 PS/T = 1st Rate

4 PS / T = 2nd Rate

3 PS/T = 3rd Rate

3 PS/T = 4th Rate

2 PS/T = 15th Rate

1 PS/T = 6th Rate

1 PS/T = 2 Unrated Ships (URS)

Mínimo de 1, si llevas 1 URS solo siempre consume 1.

Coste y Tiempo de Construcción de Barcos

Los tiempos no son realistas. Se han adaptado para que la campaña sea factible.

1st Rate: 8PS - 14 TURNOS

2nd Rate: 7 PS - 12 TURNOS

3rd Rate: 6 PS - 10 TURNOS

4th Rate; 5 PS - 8 TURNOS

5th Rate: 4 PS - 6 TURNOS

6th Rate: 3 PS - 4 TURNOS

Unrated Ships (URS): 2 PS - 2 TURNOS

Movimiento en Campaña

1st Rates 8 Hex/T

2nd Rates 9 Hex/T

3rd Rates 10 Hex/T

4th Rates 11 Hex/T

5th Rates 12 Hex/T

6th Rates 13 Hex/T

URS 14 Hex/T

Mejoras

	Overgunned	+1 T +1 PS
	Extra-Carronades	+1 T +1 PS
	Suivel Guns	+1 T +1 PS
	Grenades	+1 T +1 PS
	Privateer*	0T +1 PS
	Sharpshooters	+1 T +1 PS
	Streamlined Hull **	+1 T +1 PS
	Sturdy	+1 T +1 PS
	Boarding Nets	0 T +1 PS
	Grappling Hooks	0 T +1 PS

Puerto Fortificado

1x Fuerte + 3 Torres Comunes (R)

- 1x 6th Rate (R)

- 2x Bergantines (R)

- 3x Escuadrones de Cañoneras (R)

Puerto con Fuerte o Martello:

1x Torre MARTELLO (R)

- 3x Baterías de Costa (R)

- 1x Bergantín (R)

- 3x Escuadrones de Cañoneras (R)

Puerto Regional:

1x Torre (R) o 3x Baterías de Costa (R)

3x Gunboat (R)

Condición de VICTORIA para batallas de 3+ barcos

Victoria Épica:

≥ 75% de la flota victoriosa sigue activa al final .

Victoria Decisiva:

≥ 50% de la flota victoriosa sigue activa al final.

Victoria Ajustada:

> 30% de la flota victoriosa sigue activa al final.

Victoria Pírrica = Derrota.

≤ 30% de la flota victoriosa sigue activa al final del combate. Cuenta como Derrota, el oficial puede perder el mando o verse Degrado.

Los refuerzos aparecen según un lanzamiento de d6 a partir del 2º turno de la batalla.

T1: Combaten los integrantes de la batalla inicial

A partir del T2 cada grupo o binomio lanza 1d6

T2 4+ entran

T3 3+ entran

T4 2+ entran

T5 entran

Oficiales:

Los dos de menor graduación: +1

Los dos de Mayor graduación: +2.

Battle Rating (BR)

URS = 1, 6a=2, 5a=3, 4a=4, 3a=5, 2a y 1a = 6

Sturdy: +1 Overgunned: +1 Extra carros: +1

Full Weapons: +1

Resto de Upgrades: +0

Veteranía de la Tripulación: I +0, R +1 , V +2

Por cada Oficial en combate: +1

Oficial de Renombre: +2

Barco de renombre: +1



BR Estructuras:

Fuerte: BR 10

Torre Martello: BR 8

Torre Común: BR 6

Batería Costa - Cañones: BR 2

Batería Costa - Morteros: BR 2

Batería Flotante: BR 3

¡Explosión de la Santa Bárbara!

Cuando un barco explota, a parte de hacer daño a lo que tiene cerca, le prende fuego. Lanza tantos dados de 10 como la mitad de su vida redondeado a la decena. Es decir si el barco tenía 24 puntos de vida, lanzará 2d10 en su explosión y todo lo que afecte en 4 pulgadas alrededor sufrirá esos impactos pudiendo provocar más explosiones en cadena y más incendios.

Capitales de Facción en el Caribe:

España: La Habana

Gran Bretaña: Kinston Port Royal

Francia: Fort Royal

Holanda: Willemstad

USA: Charleston

Tabla de Problemas con Morteros:

Si sale un "12" como resultado en los d6, incluso aunque el dado de desvío marque Diana, lanza 1d6:

1 EXPLOTA: calcula el daño como si te hubiese impactado un mortero en tu propio barco.

2-3 Se queda corto: la bomba explota 1d6" antes de llegar al objetivo en la dirección original.

4-5 Carga defectuosa: no dispara este turno.

6 Sobrecarga: no puede disparar este turno ni el siguiente.

Tabla de Morteros contra Fuertes y Torres:

Sacando un 9-10 con el mortero aplica daño + crítico tabla:

1: Añade 1d3+3 de daño a la estructura.

2: Añade 2d3+3 de daño a la estructura.

3: Explosión del cajón de municiones, este turno no podrá disparar ya que han de reponer más munición y pólvora. Causa 1d6+3 de daño a la estructura.

4: Añade 3d3+3 de daño a la estructura.

5: **Inutilización de Piezas:** Pierdes 1 pieza al azar para toda la partida, además causa 1d6+3 de daño a la estructura.

6: **Explosión del Polvorín:** añade 2d6+6 de daño a la estructura.

Mortero contra barcos: 9-10 daño + Fuego a bordo

Tabla de Críticos vs Torres y Fuertes para Cañones:

Cuando salgan críticos con cañones contra Torres y Fuertes lanzad 1d3 (*No acumulables*)

1-1 al disparar en su siguiente activación.

2- Pierde 1 cañón de cada tipo este turno.

3- No puede disparar este turno.

Tabla de Hundimientos:

Cuando un barco por Fuego de Artillería enemiga alcance 0 o sobrepase dicha cantidad en negativo lanza 1d6 y suma el daño en negativo que ha sufrido el barco y comprueba el resultado:

d6 + daño negativo extra:

1-3: el barco tarda 3 turnos en hundirse

4-6: el barco tarda 2 turno en hundirse

7-8: el barco tarda 1 turno en hundirse

9+ ¡explota!



CARIBBEAN SUPREMACY

CAMPAÑA SOBRE MAPA DE GUERRA NAVAL DEL S. XVIII

Reglas combinadas entre el Black Seas, WH Trafalgar y reglas propias. Tanto de Campaña como de Batalla.

Campaña basada en las posesiones de las principales potencias europeas en el Caribe a inicios de 1793. Los albores de la guerra tienen a toda Europa pendientes de un hilo, temerosas de las acciones de la joven República Francesa que amenaza el Statu Quo imperante desde hace siglos...