



## TABLAS DE NAVEGACIÓN



### A

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	5	20	35	25	<b>25</b>
Velas de combate	0	10	25	40	<b>30</b>	*
Velas de crucero	5	15	30	<b>45</b>	*	*
Toda vela	15	30	35	*	*	*

### B

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	10	25	30	20	<b>25</b>
Velas de combate	5	10	25	35	<b>25</b>	*
Velas de crucero	10	15	30	<b>40</b>	*	*
Toda vela	20	30	35	*	*	*

### C

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	10	20	25	15	<b>20</b>
Velas de combate	5	15	25	30	<b>25</b>	*
Velas de crucero	10	20	30	<b>35</b>	*	*
Toda vela	20	30	40	*	*	*

### D

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	5	15	30	35	<b>25</b>	<b>20</b>
Velas de combate	10	20	35	40	<b>25</b>	*
Velas de crucero	15	25	40	<b>45</b>	*	*
Toda vela	25	35	<b>50</b>	*	*	*

### E

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	10	20	35	30	<b>25</b>	<b>15</b>
Velas de combate	15	25	40	<b>35</b>	<b>20</b>	*
Velas de crucero	20	30	45	<b>40</b>	*	*
Toda vela	30	40	<b>50</b>	*	*	*



### TABLA DE PUNTERÍA

	Disparo contra Casco	Disparo contra Arboladura	Disparo contra Tripulación
Rango Largo:	7 ó más	6 ó más	
Rango Medio:	6 ó más	5 ó más	
Rango Corto:	3 ó mas	4 ó más	3 ó mas

### FACTORES DE PUNTERÍA

Objetivo enfilado	+2
Buque que dispara en flota	+2
Buque objetivo aproado, facheando, a la deriva, anclado o inmóvil	+1
Tiempo fuerte	-1
Tiempo duro	-2
Tormenta	-3
Buque que dispara a toda vela *	-2
Buque que dispara con velas de crucero *	-1
Buque que dispara con velas de tormenta	+1
Buque que dispara con velas arriadas	+2
Tripulación elite	+2
Tripulación veterana	+1
Si se dispara a la arboladura:	
Objetivo a toda vela	+2
Objetivo con velas de crucero	+1
Segunda vez que dispara en el turno	-1
Tercera vez que dispara en el turno	-2
Cuarta vez que dispara en el turno	-3

\* No se aplica en el disparo con cañones proeles

### FACTORES DE DAÑO

Buque objetivo enfilado	-5	Disparo a largo	+2
Buque objetivo con las velas facheadas, aproado, anclado o a la deriva	-2	Disparo a media	+1
Disparando con cañones popeles o proeles	-5		

COLISIÓN

### Existencia de daños

Impacta contra			Velas	Suma al Dado
1ª/2ª	3ª/4ª	5ª	Toda Vela	+2
5+	6+	7+	Crucero	+1
4+	5+	6+	Combate	0
3+	4+	5+	Tormenta	-1
			Arriadas / Deriva	-2

### Cálculo de daños

	Impacta contra				Impacta contra		
	1ª/2ª	3ª/4ª	5ª		1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	D10	D8	D6	1ª/2ª	D6	-	-
3ª/4ª	D12	D10	D6	3ª/4ª	D8	D6	-
5ª	2D10	2D8	2D6	5ª	D10	D8	D6

Daños al casco

Daños a la arboladura



### Tabla de Daños Críticos

- 10: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 15 cm. de el sufren automáticamente un D10 de daño en el casco, un D6 en la arboladura y un D6 en la tripulación.
- 9: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 10 cm. de el sufren automáticamente un D6 de daño en la arboladura
- 8: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 de daño en el casco, un D6 en la arboladura.
- 7: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 en la arboladura
- 6: Timón destruido, el buque pasa a arboladura reducida. Si ya la tiene reducida pasa a precario, y si está a precario, pasa a la deriva.
- 5: Tripulación reducida, a partir de este momento se considera que la tripulación está reducida, si está reducida pasa a precario, y si está a precario, arría los colores.
- 4: Incendio menor, no causa daños pero el buque está incendiado.
- 3/2/1 Sin efecto.

### Arriar los colores

Si el casco o la tripulación pasan a precario, tirar un dado de combate, y sumar +1 por cada buque amigo a 10cm. o menos y -1 por cada buque enemigo a 20cm. o menos. Según el tipo de tripulación, mirar en la tabla de rendición, si el resultado está en la tabla, el buque arría sus colores.

TABLA DE RENDICIÓN

Elite	1/2/3
Veteranos	1/2/3/4
Entrenados	1/2/3/4/5
Novatos	1/2/3/4/5/6

### Disparo doble

Disparando a corta las baterías de babor o estribor, contra casco o tripulación, se suman a los valores artilleros:

- 2 D6, buque de 1ª, 2ª o 3ª categoría.
- 1 D8, buque de 4ª o 5ª categoría.

Si se utiliza esa opción, en la activación siguiente la batería disparada no puede disparar. Cuando se dispara en reacción, no se puede hacer disparo doble.

### Incendios

Un buque incendiado, sufre un D6 de daño a la arboladura cada turno que esté incendiado, y un D6 al casco cada dos turnos. Para apagar un fuego, el buque debe tener la tripulación sin reducir, y poner el buque durante un turno contra viento, debiendo permanecer en esa situación durante una activación completa.

**Casco o tripulación reducida** = valores artilleros reducidos  
(Tirar para daños críticos D8)

**Casco o tripulación a precario** = valores artilleros reducidos, y sólo disparo a rango corto, ver si arrían la bandera (Tirar para daños críticos D10)

**Casco a 0** = el buque se convierte en un pecio a flote, queda a la deriva, y sin posibilidad de combatir, puede ser capturado, remolcado o hundido por un buque que lo ha capturado o por otro buque amigo. Un pecio a flote en tormenta o tiempo duro se hunde automáticamente.

**Valor de Tripulación a 0 a causa del fuego artillero** = el buque se considera como rendido y a la deriva (ver reglas de buque a la deriva).



**Arboladura reducida** = Sólo velas de combate  
**Arboladura precario** = Sólo velas de tormenta.  
**Arboladura a 0** = Buque a la deriva.

Diferencia de tripulantes

Dado	12/11/10	9/8/7	6/5/4	3/2/1	0/-1/-2	-3/-4/-5	-6/-7/-8	-9/-10/-11	-12/-13/-14
1	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
2	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
3	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
4	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
5	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
6	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
7	8	7	6	5	4	3	2	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	11	10	9	8	7	6	5	4	3
11	12	11	10	9	8	7	6	5	4
12	13	12	11	10	9	8	7	6	5

**TABLA DE COMBATE**

**FACTORES DE INICIATIVA INDIVIDUAL**

Buque con casco o tripulación reducido	-1
Buque con casco o tripulación en precario	-2
Buque con arboladura reducida	-2
Buque con arboladura en precario	-3
Buque incendiado	-2
Tripulación elite	+1
Buque de 5ª clase o menor	+1
Buque de 1ª clase	-1
Buque encallado	-2
Buque capturado	-2
Buque remolcando	-2
Buque anclado	-2
Buque aproado	-1

**FACTORES DE ABORDAJE**

Buque de 1ª o 2ª clase	-4
Buque de 3ª o 4ª clase	-3
Buque de 5ª clase	-2
Buque con arboladura a precario	+1
Buque con casco reducido	+1
Buque con casco a precario	+4
Buque objetivo incendiado	+5
Tripulación Elite	-4
Tripulación Veterana	-3
Tripulación Entrenada	-2
Tripulación Novata	+1

**FACTORES DE COMBATE**

Buque reducido	-2
Buque a precario	-3
Tripulación reducida	-2
Tripulación a precario	-3
2º Impulso de combate ganado	+2
Buque abordado por dos barcos	+3
Buque abordado por tres o más barcos	+4
Por cada 3 tripulantes que superen los 14 en contra	-4
Por cada 3 tripulantes que superen Los 12 a favor	+3
Tripulación Elite	+4
Tripulación Veterana	+3
Tripulación Entrenada	+2
Tripulación Novata	-1

**FACTORES DE INICIATIVA PARA LAS FLOTAS:**

Flota sólo de fragatas o buques menores (5ª clase)	+1
Flota a barlovento*	+2
Flota con más de 5 buques	-1

