

# Barco a la vista!!!

Reglas ligeras para combate naval y acciones de piratería con miniaturas.

## Movimiento

Las naves de 1ª Clase y 2ª Clase pueden girar hasta 45° una vez durante el movimiento. Los barcos menores pueden girar dos veces. Los barcos sólo giran al principio o al final del movimiento.

- Utilice la 1ª velocidad cuando navegue con el viento a favor.
- Utilice la 2ª velocidad cuando navegue de través hacia el viento.
- Utilice la 3ª velocidad cuando navegue contra el viento.

Todos los barcos deben moverse al menos a la mitad de la velocidad máxima (modificada).

## Ordenes

Tira la habilidad del Capitán con 2D6 o menos para tener éxito.

- Recortar: Haz un giro.
- Desplegar todas las velas: moverse en línea recta, agregue 1D6" a la *Velocidad* (Potencia de Fuego/2)
- Recoger Velas: puede moverse a menos de la mitad de *Velocidad* (Potencia de Fuego/2).
- Despejar: Repara 1 punto de daño (Velocidad máx./2, Potencia de Fuego/2).
- Preparados para el abordaje: Añade un 50% a la fuerza de Abordaje en dados (Velocidad máx./2, Potencia de Fuego/2).

**Artillería:** Se puede disparar al principio o final del movimiento. Declara el casco o la vela como objetivo, luego tira un número de D6 = *Potencia de fuego*, la puntuación para impactar = *Calidad de la tripulación* o menos.

## Modificadores a la Calidad

Alcance corto = +1  
Largo alcance = -1

Alcance	Corto	Medio	Largo
Cañones	2	10	14

## Daños

Resta los impactos al Casco o las Velas (todas las velocidades), según el objetivo declarado, además si el objetivo era el casco, relanza los impactos causados para suprimir puntos de la *Potencia de Fuego* o/y de la *Tripulación*. Un barco se hunde cuando toda el *Casco* llega a 0; queda inmovilizado si la *Velocidad* se reduce a 0; abandonado cuando no queda *Tripulación* viva.

Si se tiran dos o más unos, se puede obtener un impacto crítico. Tirar en la tabla:

## Impacto crítico (tira 1d6)

1. Nada especial
2. Nada especial
3. Capitán muere. Tirada para el nuevo capitán al final del turno de los jugadores.
4. Timón Destruído. No se pueden realizar más giros.
5. Fuego a bordo. Recibe 1 punto de daño x turno a repartir entre *Pot.de Fuego* / *Velocidad* / *Tripulación*/ *Casco*, hasta que se "repare".
6. El barco es impactado en el polvorín y explota de manera espectacular.

## Abordajes

Tira 1d6 por cada punto de *Tripulación* contra su *Calidad*, para ver el número de impactos, que restar a la puntuación de *Tripulación* contraria (Bajando su puntuación después de que chequeen contra los abordadores).

## Nuestros Hombres

Calidad de la Tripulación  
1=2; 2,3,4=3; 5,6=4

Habilidad del Capitán  
1,2= 7; 3,4,5=8; 6=9

## Plantilla de ejemplo de barco y tripulación

Nombre: Trueno / Tipo: 2ª Clase  
Capitán: José Dávalos / Habilidad de Capitán: 8  
Tripulación: 7 / Calidad 4  
Casco: 15 / Potencia de Fuego: 8  
Velocidad: 8 / 5 / 3

## Otras Cuestiones

Para decidir las **iniciativas** por turno, quién despliega antes etc, gana el que saque una tirada más alta en 1d6.

**La dirección del viento** se puede calcular con un dado de dispersión. El viento se mantiene hasta que los dos jugadores obtengan un empate en iniciativa para ese turno, desempatarán y recalcularán la dirección del viento.

## Ejemplos de Plantillas para Barcos

### • Tipo: 1ª Clase

Casco: 15 / Tripulación: 6 / Velocidad: 8 / 5 / 3  
Potencia de Fuego: 10 (100 o más cañones)

### • Tipo: 2ª Clase

Casco: 10 / Tripulación: 5 / Velocidad: 9 / 6 / 4  
Potencia de Fuego: 8 (80 o menos cañones)

### • Tipo: Fragata

Casco: 8 / Tripulación: 4 / Velocidad: 10 / 7 / 5  
Potencia de Fuego: 4 (36/40/44 cañones aprox.)

### • Tipo: Corbeta

Casco: 6 / Tripulación: 3 / Velocidad: 11 / 8 / 6  
Potencia de Fuego: 2 (20 cañones aprox.)

### • Tipo: Balandro/Bergantín

Casco: 4 / Tripulación: 2 / Velocidad: 12 / 9 / 7  
Potencia de Fuego: 2 (20 o menos cañones)

### • Tipo: Mercante Artillado (2ª Clase)

Casco: 10 / Tripulación: 4 / Velocidad: 8 / 5 / 3\*  
Potencia de Fuego: 2 (20 cañones o menos)

### • Tipo: Mercante rápido (Fragata)

Casco: 8 / Tripulación: 3 / Velocidad: 9 / 6 / 4\*  
Potencia de Fuego: 2 (20 cañones o menos)

(\* Sin carga +1".

