

# Reglas de navegación en los Mares de la Tierra Media

*Basado en las reglas de navegación de*

*Los Señores del Mar de Gondor y Los Puertos de Gondor, de JCE,*

*publicados por JOC Internacional,*

*y en otras fuentes.*

*Adaptación de Víctor P. Arissa*

*01 de septiembre de 1997*

*Última revisión: 28 de Febrero de 2004*



## La navegación

A continuación se describen unas notas generales e informales para manejar las persecuciones y combates navales. Estas reglas pretenden mejorar las publicadas en “Los Señores del Mar de Gondor”, utilizando otras fuentes de consulta mencionadas en la bibliografía.

### Conceptos generales

Cuando se navega en mar abierto, se suelen aprovechar 20 horas al día de navegación, si se están usando velas. Esto se entiende con que por la noche se establecen guardias para mantener la dirección del barco con el viento que se esté usando. En caso de usar durante todo el día los remos serán 16 horas las máximas, debido a los descansos y a la necesidad de dormir. Tanto si se usan remos como velas, en la navegación de cabotaje (cerca de las costas) se navegará como mucho durante 10 horas al día, debido a los posibles arrecifes con lo que el barco puede chocar por la noche.

La velocidad de navegación se mide en nudos. Un nudo equivale a una milla náutica por hora, y una milla náutica son 1853 metros. Por lo tanto, navegar a 1 nudo es navegar a 1853 m/h.

### Tiempo y escalas

Se usará un mapa hexagonado en el cual existirán dos tipos de escalas: la escala de persecución y la escala de batalla. La primera es la que se usa cuando dos barcos se vistan en la lejanía. Dependiendo de los capitanes de cada barco, pueden ignorarse, acercarse, o uno perseguir al otro. En el primer caso se acaba el encuentro nada más empezar. En el segundo se acercaran hasta llegar a la escala de batalla, y aquí maniobraran para embestir, hendir, etc. En la última el factor principal es la velocidad. Una facción intenta atrapar a la otra. Cuando la distancia entre ambos barcos sea de un hexágono, se pasará a la escala de batalla, siguiendo la persecución o entablado combate. El combate en el barco sólo se puede realizar en la escala de batalla. Por el contrario, cuando se pierda de vista al barco perseguido la persecución cesara, y esto dependerá de los límites de visibilidad de cada raza para ver un barco.

**Escala de batalla:** cada turno de movimiento de un barco equivale a un minuto. Cada hexágono equivale a 30 metros. La velocidad de los barcos se da en nudos, y un nudo por minuto equivale a moverse un hexágono (es decir, si un barco se mueve 5 nudos, se moverá 5 hexágonos).

**Escala de persecución:** todas las cifras de la escala de batalla se multiplican por 10. Así, cada turno de movimiento de un barco equivale a 10 minutos, y cada hexágono equivale a 300 metros. Un barco que se mueva a 5 nudos seguirá moviéndose 5 hexágonos.

Límites de visibilidad					
Condiciones	Humanos / hobbits	Númenóreanos *	Elfos	Enanos	Medio Elfos
Bruma / lluvia	7	8	10	6	9
Cielo claro	10	11	13	9	12
Niebla densa / Ventisca	0	0	1	0	0
Niebla ligera / nieve	3	5	7	3	5
Niebla moderada	1	1	1	1	1
Anochecer	3	5	10	3	5
Noche con luna	1	1	10	1	1
Noche sin luna	0	0	10	0	1

El número indicado es el nº de hexágonos de límite de visión en la Escala de Persecución.  
\* Por Númenóreanos entendemos Dúnedain, Númenóreanos Negros y corsarios.

### El Viento y el Uso de Velas

Cambiar de remos a velas (y viceversa) requieren 5 turnos en la escala de batalla y 1 turno en la de persecución, durante el cual el barco se mueve a la mitad de su velocidad de remos.

Los diferentes tipos de velocidades del viento llevan a un barco a tener una navegación lenta, normal, rápida o máxima, que se corresponde con un remaje lento, de crucero, en combate o embistiendo, respectivamente.

Por lo tanto, un barco viajará al mayor tipo de velocidad conseguido con la condición del viento que hubiera. El Capitán del barco puede optar por ir más lento, pero para descender un nudo de velocidad se deberá anunciar 5 turnos antes de llevarlo a cabo en la escala de batalla, y ninguno en la de persecución. Se puede volver a incrementar esta velocidad en un nudo anunciándola en el mismo número de turnos, pero nunca se podrá sobrepasar el mayor tipo de velocidad que proporciona el viento en ese momento.

En el caso de obtener calma muerta, y si no se disponen de remos, el barco puede ser remolcado por sus propias barcas a la velocidad de un nudo. Cuando el viento se convierte en tempestad, galerna o huracán, el barco puede alcanzar la velocidad máxima especificada, pero la navegación es tan peligrosa que el Capitán deberá hacer una tirada abierta en la tabla de Navegación en tormentas modificado por su bonificador en Navegar con los penalizadores correspondientes.

En cuanto a la condición del viento, nos centraremos en la costa de Eriador y en la Bahía de Belfalas. Habrá que hacer una tirada al día. Una vez realizada, se mirará la dirección que

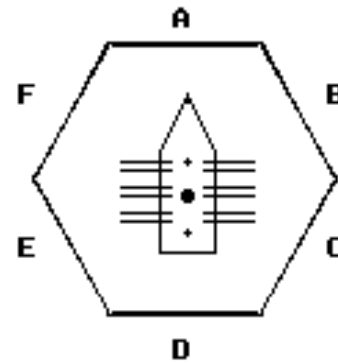
lleva. Ésta podrá variar en periodos de 4 horas al día, que solo será necesario mirar en situaciones clave como en batallas y persecuciones. Al día siguiente, y si no se está en ninguna de estas situaciones, se volverá a empezar de nuevo.

Condición del viento					
Condición (velocidad del viento en Km/h)	Navegación	Bahía de Belfalas		Costas de Eriador	Mod. al mareo
		Normal	Otoño		
Calma muerta (0-1,6)	1 nudo	01	01	01-08	-0
Viento leve (3-7)	Lenta	02-25	02-25	09-16	-5
V. moderado (8-11)	Normal	26-74	26-74	17-24	-10
V. fuerte (12-35)	Rápida	75-89	75-84	25-69	-15
Tempestad (36-81)	Máxima	90-96	85-92	70-81	-20
Galerna (82-109)	Máxima	97-100	93-97	82-93	-30
Huracán (110+)	Máxima	-----	98-100	94-100	-50

Dirección del viento			
Dirección		Cambios en la dirección	
2D10	Dirección	2D10	Resultado
2-9	NE	2-12	Sin cambios
10-13	E	13-15	Una dirección hacia arriba
14	SE	16-18	Una dirección hacia abajo
15	S	19-20	Nueva Tirada. Si el resultado implica un cambio, el viento ira cambiando cada hora hasta llegar a la dirección obtenida.
16	SO	Se tirará en la tabla de cambios de dirección una vez cada 4 horas.	
17	O	La tabla es circular. Es decir si el viento tiene dirección Norte, y sale un cambio de dirección hacia abajo, la nueva dirección del viento será Nord-este.	
18	NO	Tabla sacada del JdR Piratas.	
19-20	N		

**Encaramiento:** el Director de Juego determinará, según la dirección del viento y la posición del barco, el lado del cual proviene el viento. Dependiendo del tipo de velas que lleve, el aprovechamiento del viento será menor o se mantendrá igual. La posición del barco dependerá, por supuesto, del rumbo que esté llevando.

### Encaramiento del barco



Lado	Influencia en la velocidad
A	Velas latinas reduce 2 niveles de navegación. Resto 3 niveles (El mínimo está en la navegación lenta).
D	Reduce 1 nivel.
B,F	Velas latinas: sin efecto. Resto 1 nivel.
C,E	Sin reducción.

Navegación en tormentas	
Tirada	Resultado
-26 o menos	¡Catástrofe! Hundimiento en 5 minutos.
-25-04	Descontrol. -1 nivel en casco. Perdida de un mástil a elección del Director de Juego. Ver "Pérdida de mástiles" más adelante.
05-75	Descontrol. -1 nivel en casco.
76-90	Evitas que el barco sea dañado, pero no puedes hacer nada más. Vuelve a intentarlo dentro de 10 minutos con un +10.
91-110	Control moderado. En Tempestad se puede viajar a velocidad rápida. En el resto no puedes hacer nada hasta dentro de 10 min. con un +20.
111-175	Buen control. En tempestad se puede maniobrar a la velocidad máxima. En el resto a la velocidad rápida.
176+	Te adaptas perfectamente a la tormenta. Se puede maniobrar a la velocidad máxima en cualquier tipo de tormenta. Mientras dure la tormenta tendrás un +20 a Navegar.

Modificadores:	
+ Hab.	Navegar del Capitán del Barco.
+ Calidad de la tripulación.	
-20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

## Remaje

Cada barco tiene cuatro niveles de velocidades de remaje: lenta, de crucero, en combate y embistiendo. Mientras los barcos se mueven a remos, también pueden retroceder a razón de un nudo por turno.

**Escala de batalla:** la velocidad puede aumentarse un nivel por turno (de lenta a crucero, por ejemplo), o disminuirse dos niveles por turno. Ambas maniobras deben anunciarse dos turnos antes de llevarlas a cabo.

**Escala de persecución:** la velocidad puede aumentarse dos niveles por turno, o disminuirse tres niveles por turno. En este caso no es necesario ningún anuncio anterior.

El tiempo máximo que pueden ser mantenidas estas velocidades se encuentra en la tabla de duración máxima de ritmo.

Una vez se ha superado este tiempo, el barco debe bajar a una velocidad inferior y no puede llegar a una velocidad superior hasta que haya descansado durante 30 minutos. En cualquier caso, los remeros de un barco deben descansar durante 30 minutos cada dos horas a menos que se haya utilizado la velocidad lenta, caso en el cual la tripulación debe descansar una vez cada tres horas.

Duración máxima de ritmo		
Velocidad	Turnos	
	Escala de batalla	Escala de persecución
Lenta	180	18
De crucero	120	12
En combate	30	3
Embistiendo	5	--

## Giros

**Escala de batalla:** cada barco tiene listado un radio de giro, que es el mínimo número de hexágonos que debe avanzar un barco antes de girar un lado en el mapa hexagonado, al cual se le deberá de sumar el siguiente modificador:

Navegación lenta, velocidad lenta	-1 hexágono
Navegación normal, velocidad de crucero	+0 hexágono
Navegación rápida, en combate	+1 hexágono
Navegación máxima, embistiendo	+2 hexágonos

**Escala de persecución:** todos los barcos podrán girar un lado antes de avanzar un hexágono, exceptuando los que tienen un asterisco, los cuales deberán avanzar un hexágono antes de girar.

## Tripulación

La tripulación de un barco está formada por la suma total de oficiales, marineros, remeros y soldados. Para manejar un barco de vela en condiciones solo son necesarios los oficiales y marineros, mientras que para un barco con remos hay que contar con los remeros. Aunque teóricamente también se

podrían prescindir de ellos si se maneja el barco exclusivamente a vela.

En principio cada tripulante tiene su función establecida, pero esto puede variar dependiendo del entrenamiento recibido y de las necesidades de cada barco. En algunas ocasiones los marineros o los soldados también hacen de remeros. En otras los marineros están entrenados para el abordaje y combatirían junto con los soldados. Las combinaciones son varias y se indicaran en cada caso.

Un barco puede ser manejado con la mitad de los oficiales y marineros necesarios, pero solo durante algunos días, y no podrá entrar en combate. Existen varias posibilidades por las que un barco se vea obligado a navegar con la mitad de la tripulación: la primera y más obvia es que se hayan perdido las vidas de unos cuantos marineros; la segunda que el capitán así lo quiera para ampliar la capacidad de carga del barco (típico en los barcos pequeños). Por último, en los barcos corsarios o piratas suele ser habitual capturar un barco enemigo y dejarlo con unos cuantos hombres de confianza para que lo lleven a un puerto amigo por una ruta tranquila.

Para la tripulación de un barco no se contarán los viajeros (a no ser que colaboren en el gobierno del barco), los esclavos que no sean remeros forzados (aunque puede que decidan convertirse en combatientes si el barco es abordado), ni, por supuesto, los animales. Si es necesario computarlos, los viajeros contarán como un tripulante, los esclavos como medio (por las pobres condiciones de vivienda), las ovejas o animales de talla similar como uno, y los caballos o similares como dos.

## El Mareo

Cuando un personaje no está acostumbrado al mar, se deberá mirar cada día si sufre o no mareo. El personaje debe hacer una TR contra un ataque de nivel 4, añadiendo su bonificación por Constitución. A la tirada se le sumará el modificador de mareo.

En caso de fallar, el personaje sufrirá una penalización -25 para todas las acciones durante ese día, una de -10 al día siguiente y una de -5 al tercer día. Los resultados son acumulativos.

Cuando el personaje consiga cinco éxitos consecutivos, se dejará de tirar en la tabla y su cuerpo ya se habrá acostumbrado al mar.

En el caso de que el personaje pase una buena temporada fuera del mar (por ejemplo el doble del tiempo que pasó en el mar, contando las pequeñas escalas en tierra) se le podría volver a pedir pasar las TR.

## Tipos de Barcos

**Barcos de aguas tranquilas:** se basan en la velocidad por encima de la fuerza y el tamaño. Muchas naves, como la birreme, trirremes y quinquirremes, que tanto abundan en las flotas de guerra, son alargadas y estrechas, y tienen el fondo plano o ligeramente inclinado. Suelen servirse de remos, aunque también es posible la vela. El espolón es una extensión de la quilla. Las versiones más modernas suelen tener una quilla central o desmontable. Se puede varar y sacar a la mar

con facilidad.

Las aguas tranquilas son propias de ríos navegables y mares interiores, aunque también se incluyen las zonas costeras cuando hay buen temporal. Si hay tempestad o peor tienen una penalización de -20 en aguas costeras y -40 en alta mar.

Tabla de Arrecifes y bancos de arena	
Tirada	Resultado
-26 o menos	Te metes de lleno en los peores lugares del arrecife. Haz 2 tiradas en la tabla de accidentes navales con un +20.
-25-04	No descubres los arrecifes o bancos hasta que es demasiado tarde. Haz una tirada de accidente con un +10.
05-75	No consigues anticiparte al peligro. Haz una tirada en la tabla de accidentes.
76-90	Maniobras bien, pero reaccionas con lentitud, Vuelve a tirar en esta tabla con un +10.
91-110	Evitas los primeros peligros, pero te aparecen otros a continuación. Vuelve a tirar en esta tabla con un +20.
111-175	Esquivas todos los peligros.
176+	No solo esquivas los arrecifes o sorteas los bancos, sino que además te haces una idea de como están situados en las zonas circundantes. +20 a todas las tiradas hasta que salgas por completo de la zona de peligro.
Modificadores: + Habilidad de Navegar del Capitán del barco + Calidad tripulación. +15 Si el capitán posee mapas detallados de la zona. +20 Si ya ha navegado con éxito anteriormente y conoce bien el lugar. -10 cantidad pequeña de arrecifes o bancos de arena. -20 cantidad media de arrecifes o bancos de arena. -30 cantidad elevada de arrecifes o bancos de arena. +0 barcos de calado < 1 metro. -10 barcos de calado > 1 m. y < 1'5 m. -20 barcos de calado > 1'5 m. y < 2 m. -30 barcos de calado > 2 metros. -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

**Barcos de aguas costeras:** Pentacontras, dromon e incursores. Su calado es más profundo, y las quillas son grandes y fuertes. Son más anchas que los barcos de aguas tranquilas. Pueden navegar por las inseguras aguas y molestos vientos cercanos a la costa, pero no pueden enfrentarse a una tormenta seria. Si hay tempestad o peor tienen una penalización de -20 en alta mar.

**Barcos de alta mar:** Profundo calado, costados elevados, proa y popa inclinadas y quillas de gran tamaño. Son fuertes, pero no muy rápidos, ya que dependen del viento. No suelen llevar remos o espolones, generalmente. Se basan en el fuego de proyectiles o en los ataques con arpeos. Suelen ser barcos

mercantes. Estos barcos tienen una penalización de -20 cuando viajan por ríos navegables.

### Arrecifes, bancos de arena, y daños en el barco

La navegación por arrecifes o bancos de arena puede ser muy peligrosa, pero en ocasiones un capitán de barco puede decidir arriesgarse a un accidente para evitar ser capturado por sus perseguidores. Cuando exista una persecución o combate naval cerca de las costas o dentro de los ríos el DJ puede dibujar en el mapa hexágono aquellos lugares con arrecifes y bancos de arena. De esta manera serán los capitanes de barco los que se arriesguen a navegar por dichas zonas. También se puede optar por no dibujar los arrecifes o bancos de arenas que sean difíciles de avistar (el DJ dispondrá de un mapa con todas las anotaciones) y si los Pj's se meten en ellos se descubrirá la sorpresa.

Otra posibilidad son las tablas de encuentros de los módulos oficiales. Cuando incluyan peligros naturales estos pueden ser arrecifes o bancos de arena. En estos casos se considera un encuentro casual a lo largo del viaje del barco, y no por avanzar hexágonos, realizando una única tirada. Claro que DJ's con más ganas de diversión podrían dibujar rápidamente un mapa de la zona con sus accidentes, visibles o no, y el barco se ha metido en un peligro del que debe de salir.

Sea por atravesar un hexágono marcado con tal peligro, o por un encuentro aleatorio, el capitán del barco debe de realizar una tirada abierta de Navegar y consultar la tabla Arrecifes y bancos de arena. Una mala tirada puede implicar una tirada abierta en la tabla de accidentes navales.

Si el resultado no es razonable o no se puede adaptar a las circunstancias, tira de nuevo. Por ejemplo, en muchos sitios no hay bancos de arena.

### Puertos y astilleros

Tarde o temprano los barcos tienen que amarrar en un puerto para reaprovisionarse, hacer reparaciones, vender su carga o adquirir una nueva. En los puertos se podrán amarrar, reparar o construir barcos dependiendo de su tamaño. Llamaremos barcos de pequeño tamaño a aquellos cuya eslora sea menor a 26 metros, y barcos de gran tamaño a los que sean mayores o iguales a 26 metros.

Podemos hacer la siguiente distinción de puertos, aunque siempre hay que tener en cuenta que en los módulos de juego se suelen describir con más detalle las características de los puertos, y puede que alguno en particular reúna unas condiciones diferentes.

**Pueblo pesquero / costero:** aldeas o pueblos que viven fundamentalmente de la pesca. Disponen generalmente de muelles para sus barcos pesqueros y para las barcas destinadas a la pesca local. Pueden amarrar barcos de pequeño tamaño, mientras que los de mayor tamaño deben echar el ancla en el fondeadero natural que protege al pueblo y trasladarse con barcas.

Tabla de accidentes navales	
Tirada	Resultado
5	El barco golpea un banco de arena y queda encallado. No sufre daños, pero tardará diez minutos en liberarse.
06-20	El barco golpea un banco de arena y queda encallado. No sufre daños, pero tardará una hora en liberarse.
21-35	El timón se rompe y ha de ser reparado (1D10 horas). Mientras tanto, el barco no puede ser gobernado. Mala suerte si el viento es fuerte y la costa está cerca y a favor del viento. El mejor curso de acción es arriar las velas y dejar que el barco navegue sin rumbo o anclarlo. Si se disponen de remos se pueden usar para navegar, pero sin poder girar.
36-50	La vela mayor se rompe accidentalmente. -1 nivel de navegación hasta que sea reemplazada (el mismo tiempo que cambiar de remos a velas)
51-65	El timonel pierde el equilibrio y el control del timón durante unas violentas maniobras y sufre un Crítico de Desequilibrio "C". Se tardan cinco minutos en solucionar las cosas y volver al rumbo anterior. Sin embargo, esos minutos son muy peligrosos: tírese de nuevo en la tabla con los mismos modificadores. Si sale este mismo resultado "no ocurre nada peligroso mas"
66-80	El barco queda encallado en un banco de arena. Llevará 1D10 horas liberarlo.
81-90	Debido a las violentas maniobras, dos de los marineros experimentados que trabajaban en los aparejos caen al agua. Si el capitán o la tripulación desea salvarlos, se tardará media hora (los marineros deben tener éxito en una maniobra de Nadar para sobrevivir).
91-100	Si hay otro barco adyacente se colisiona contra él (sin poder hacer la acción de apresar). Un palo se rompe por la tensión.
101-110	El barco golpea un banco de arena y embarranca profundamente. No sufre daños graves, pero no puede ser liberado. Ha de ser abandonado.
111-120	El barco golpea un arrecife por debajo de la línea de flotación. Menos un nivel de casco.
121-130	El barco golpea un arrecife y sufre una importante vía de agua. Menos 2 niveles de casco.
131+	El barco golpea un arrecife en las peores circunstancias posibles. El caso se raja completamente y se desintegra inmediatamente.

Los muelles pesqueros no ofrecen ningún tipo de instalación para reparar los barcos, solo un sitio donde amarrar. La construcción se ve limitada a las pequeñas barcas de pesca.

**Ciudad portuaria / costera:** las ciudades costeras ya tienen puertos lo suficientemente grandes como albergar dentro de sus diques todo tipo de barcos sin importar su tamaño, aunque de los más grandes en número limitado. En sus muelles se pueden hacer algunas reparaciones mínimas e incluso tienen capacidad para construir barcos de pequeño tamaño, generalmente en dique seco.

**Astilleros:** las ciudades con astilleros tienen los puertos más grandes y más completos de toda la Tierra Media. Tienen capacidad para albergar todo tipo de barcos y en número suficiente para satisfacer un tráfico intenso. En los astilleros se pueden reparar cualquier daño que sufra un barco y construir cualquier tipo de barco. Eso sí, normalmente cada astillero solo construye los modelos de barcos propios de la zona, aunque con unos planos detallados un buen constructor podría cubrir algún encargo especial.

**Puerto fluvial:** las características de un puerto fluvial dependerá de las capacidades de navegación del río en el que se encuentra. Como norma general, para los ríos en los que solo puedan navegar embarcaciones de pequeño tamaño tendremos un puerto con capacidad para estos barcos, y para aquellos en los que pueden navegar todo tipo de embarcaciones los puertos también podrán albergarlos. Las capacidades de reparación y construcción también dependerán de lo mismo.

#### El nivel de casco de un barco

Un barco tiene tres niveles de potencia del casco: débil, moderada y fuerte. Si en cualquier momento el casco de un barco se reduce por debajo de débil el barco se hundirá en 10 minutos. Durante los tres primeros minutos (tres turnos), el barco podrá seguir maniobrando a velocidad lenta. El capitán puede intentar arreglar el barco lo suficiente como para que siga en débil. Para ello hará una tirada a la que sumará liderazgo y la calidad de la tripulación. Si supera 150 lo habrá reparado lo suficiente como para seguir navegando, pero tendrá un -30 a todas sus tiradas hasta que se repare de verdad en unas instalaciones apropiadas. En un puerto se puede acabar de reparar un barco que haya quedado con el caso débil para quitar el -30. Para recuperar los niveles de moderado o fuerte, si es que puede tenerlos, habrá que atenerse a las capacidades del puerto. En una ciudad portuaria se podrán reparar todos los niveles para las embarcaciones de pequeño tamaño, mientras que en unos astilleros se podrán recuperar los niveles de casco de cualquier tipo de barco.

**Perdida de mástiles:** por cada mástil de menos que tenga el barco se reducirá en un nivel la velocidad de navegación. Es decir, si se estaba usando la navegación rápida, se contará la velocidad de navegación normal. Si un barco queda por debajo de la navegación lenta, pero aún le queda algún mástil, viajará a la velocidad de un nudo. Si a un barco ya no le quedan mástiles ya no puede usar el viento como fuerza propulsora y tendrá que recurrir a los remos, si es que los tiene.

Después de un combate los marineros del barco pueden intentar arreglar los mástiles provisionalmente en unas 4 horas con hombres suficientes (al menos 8). Por norma general se ha perdido una gran parte del mástil que ha ido a parar al mar y se

pueden hacer algunas chapucillas lo suficiente como para recuperar 1 nudo por cada mástil. Sólo el reemplazamiento completo del mástil recuperará la potencia velera del barco. En una ciudad portuaria se pueden reemplazar los mástiles de barcos pequeños, mientras que los grandes solo pueden repararlo debidamente. En estos casos no se podrá usar ni la velocidad rápida ni la máxima. Para los barcos grandes no quedará otro remedio que acudir a unos astilleros para poder realizar el reemplazamiento completo.

**Velas rasgadas:** Unas velas rasgadas son inútiles y deben ser cambiadas en una operación que tarda 5 turnos (lo mismo que pasar de velas a remos). Se supone que todos los barcos tienen velas de repuesto. Si el barco se queda sin velas deberá cambiarlas o seguir a remo. Si se queda sin niveles de navegación podrá viajar a 1 nudo con las velas menores restantes hasta que las cambie.

Travesías largas

Para travesías de larga duración se realizarán las tiradas de encuentros oportunas según las costas que se estén atravesando (consultar las tablas aparecidas en los módulos que correspondan).

En cuanto al cálculo de la duración del viaje, primero se determinará la velocidad estándar del barco. Ésta dependerá del tipo de barco y de la zona que este atravesando. El primero de los valores mostrados se refiere a la navegación por velas, y el segundo por remos. Obviamente, si un barco no dispone de uno de los dos tipos de navegación no se le tendrá en cuenta.

Velocidad en largas travesías			
	Tipo de Barco		
Zona que atraviesa	Barco de aguas tranquilas	Barco de aguas costeras	Barco de alta mar
Aguas Tranquilas	normal / crucero	normal / crucero	normal / crucero
Aguas Costeras	normal / crucero	normal / crucero	normal / crucero
Alta mar	lenta / lento	lenta / lento	rápida / crucero
Río navegable con la corriente a favor	normal / crucero	normal / crucero	lenta / lento
Río navegable a contracorriente	lenta / lento	lenta / lento	lenta / lento

Una vez que sabemos la velocidad de navegación conocemos su velocidad en nudos. Como un nudo equivale a 1'853 kilómetros por hora, basta con multiplicar esta cantidad por el número de nudos. El resultado se multiplica por el número de horas al día que puede navegar un barco, teniendo en cuenta si es por vela o por remo según las indicaciones vistas más arriba, y ya tenemos el número de kilómetros que recorre el barco en un día. Por último, el DJ puede requerir realizar

tiradas de Conocimiento del Cielo y/o Navegar al Capitán del Barco para ver si llega a buen puerto.

**Corrientes oceánicas predominantes:** en la Tierra Media existe una corriente de agua caliente que se mueve hacia el Norte a lo largo de las orillas occidentales de Harad y Gondor, que se junta con un corriente de agua fría procedente del Norte en el Cabo de Andrast. Un barco que aproveche estas corrientes aumentará en uno su velocidad de navegación, tanto en velas como en remos.

Distancias de viajes marítimos			
Ruta	Km.	Tipo de zona	Zona
Mithlond - Sudúri	1.200	Costera	Costa de Eriador
Tharbad - Sudúri	405	Río*	Gwathló
Sudúri - Andrast	675	Costera	Costa de Eriador
Andrast - Lond Ernil	645	Costera	Bahía de Belfalas
Andrast - Linhir	1.095	Alta mar	Bahía de Belfalas
Andrast - Pelargir	1.230	Alta mar	Bahía de Belfalas
Lond Ernil - Linhir	510	Costera	Bahía de Belfalas
Lond Ernil - Pelargir	600	Alta mar	Bahía de Belfalas
Lond Ernil - Umbar	930	Alta mar	Bahía de Belfalas
Linhir - Pelargir	375	Costera	Bahía de Belfalas
Pelargir - Umbar	1.215	Alta mar	Bahía de Belfalas
Pelargir - Harlond	270	Río	Anduin
Harlond - Rauros (cascadas)	345	Río	Anduin
Rauros - Tir Anduin	165	Río*	Anduin
Tir Anduin - Tir Limclaro	180	Río*	Anduin
Tir Limclaro - Caras Galadhon	180	Río*	Anduin
Caras Galadhon - Maethelburgo	435	Río*	Anduin
Valle - Esgaroth	110	Río*	Celduin
Esgaroth - Buhr Mahrling	240	Río*	Celduin
Buhr Mahrling - Ilanin	120	Río	Celduin
Ilanin - Riavod	315	Río	Celduin

\* Estos tramos de ríos son navegables para embarcaciones de pequeño tamaño. Las de mayor tamaño requieren tiradas en la tabla de Arrecifes y bancos de arena. En los ríos sin asteriscos pueden navegar ambos tipos de tamaños.



## La secuencia de acciones

Como ya se ha comentado se utilizarán dos escalas: la de persecución y la de combate. Cuando dos o más barcos se avistan se empieza en la escala de persecución, y cuando la distancia sea de un hexágono (300 metros) se trasladará a la de combate. Como un hexágono en la escala de combate equivale a 30 metros, los barcos estarán separados por 10 hexágonos (en el caso sencillo de un perseguidor y un perseguido). No se permite la presencia de más de un barco en un hexágono.

Lo primero que se debe de hacer cuando hay un encuentro, si no se ha hecho ya, es determinar la condición y dirección del viento, y todas las tiradas adicionales que sean necesarias explicadas en el capítulo anterior. También hay que tener en cuenta que tipo de navegación llevan los barcos en el momento en el que se avistan, bien sea a vela o por remos, su encaramiento inicial respecto al viento, su velocidad de navegación correspondiente y, en el caso de navegar con remos, cuanto tiempo llevan manteniendo el ritmo actual.

Tabla de calidad	
Calidad	Modificador
Absurda	-50
Pésima	-30
Mala	-20
Normal	+0
Buena	+20
Excelente	+30

La secuencia de acciones para cada turno de movimiento de los barcos será la siguiente:

1. Si es necesario el DJ determinará si ha habido un cambio en la dirección del viento.
2. **Declaraciones:** si el Capitán del barco desea cambiar de remos a velas, reducir o aumentar la velocidad, o realizar cualquier otra operación que deba de anunciarse antes, deberá de hacerlo en este momento.
3. **Iniciativa:** si es necesario, se re-calculan las velocidades de todos los barcos en función del viento o del remaje que lleven y se resuelve la iniciativa.
4. **Movimientos:** los barcos realizan sus movimientos en función de las iniciativas que se han sacado. Si existe la posibilidad de una acción de combate, se resuelve.
5. **Acciones de combate:** una vez terminadas, se realizan los movimientos pendientes si los barcos se encuentran en disposición de hacerlas.

### Iniciativa

Se hace una tirada abierta, a la cual se le suma la habilidad de Navegar del Capitán del Barco, la Calidad de la tripulación, y los modificadores de la siguiente tabla:

Modificadores de iniciativa	
Modificador	Motivo
+10	a la facción perseguidora (en situación de persecución).
+20	viento a favor (es decir, si el viento va hacia el norte, la facción más al sur tiene el viento a favor).
+20	facción más rápida.
+10	facción con el radio de giro más bajo.

El barco que haya conseguido mayor puntuación será el que tenga mayor iniciativa; el segundo con mayor resultado será el siguiente barco en la iniciativa, y así sucesivamente.

### Movimiento

Los movimientos se realizarán de uno en uno por cada barco, según el orden de la iniciativa. Es decir, primero moverá un hexágono el barco que haya ganado la iniciativa. Después moverá un hexágono el siguiente, y así hasta el último. Cuando haya acabado volverá el primero a mover otro hexágono, y así sucesivamente hasta que cada barco haya completado todos los hexágonos que podían moverse según su velocidad. Obviamente, puede darse el caso de que un barco siga avanzando hexágonos mientras que a otro ya no le quedan más.

En el movimiento de cualquier hexágono un barco podrá combinarlo con un giro si cumple con las condiciones necesarias para realizarlo (ver capítulo anterior). De esta manera es posible que en un mismo turno un barco gire más de una vez si tiene suficientes hexágonos de movimiento como para que su giro de radio se lo permita.

De la misma manera, si al desplazarse el barco puede realizar una de las acciones de combates descritas más abajo, se resolverá dicha situación, teniendo en cuenta que puede ser tanto antes como después de moverse (siempre y cuando se cumplan los requisitos para tal acción).

### Acciones de combate

Las acciones de combate se dividen en **embestir**, **hendir**, **apresar** y **artillería**. Solo se puede combatir en la escala de batalla. No se puede hacer más de un intento de embestir, hendir o apresar por cada hexágono avanzado, pero sí de artillería. Un intento de apresar se puede combinar con un intento de embestir o hendir. Para embestir, hendir o apresar ambos barcos deben estar adyacentes, mientras que para usar la artillería pueden haber hexágonos de separación. **Todas** las tiradas son abiertas.

Las acciones de embestir y hendir solo pueden realizarlas la nave que *se está moviendo* contra la que *no se mueve*. Si embargo, cualquier barco puede elegir **apresar** o usar la **artillería** contra el otro, aunque en ese momento *no se estuviera moviendo*.

Si, después de un intento de embestir o hendir, haya tenido éxito o no, o de una acción de apresar fallida, una de las embarcaciones está en condiciones de seguir moviéndose, puede hacer un giro de emergencia de un lado. Este giro de emergencia solo puede realizarse **una vez por turno de movimiento** (y no por hexágono movido).

**Embestir**

Para poder utilizar el espolón, la proa del barco que se mueve debe encontrarse justo en línea recta con respecto a la del barco enemigo. Se realiza una tirada abierta y se añaden los bonificadores apropiados. A continuación, se consulta la Tabla de Embestida. Los resultados pueden ser desde el hundimiento del barco hasta una reducción en la potencia del casco.

Tabla de embestida	
Tirada	Resultado
01-50	Fallo
51-55	La proa del atacante se desprende. El barco se hunde en 5 minutos.
56-65	-1 nivel al Casco de ambos barcos.
66-85	-1 nivel Casco defensor.
86-94	-2 niveles Casco defensor.
95+	El barco defensor se hunde en 5 minutos.
Modificadores: + Navegar líder atacante.      - Navegar líder defensor. + Calidad Atacante.              - Calidad Defensor. -10 Casco Débil atacante.      -10 Casco Fuerte el Defensor. +10 Casco Fuerte atacante.      +10 Casco Débil Defensor. -10 Atacante sin espolón.        +10 Atac. con esp. blindado. +15 Ángulos B,F.                    +10 Ángulos C,E. -10 Ángulo D. -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

Cualquier embestida que no tenga el resultado de Fallo obligará a detenerse al barco que embiste. Si la embestida procede del ángulo A, B, F (contando en los ángulos del defensor) un resultado diferente a Fallo también obligará a detenerse al barco que ha sido embestido. Si los barcos están uno frente al otro (ángulo A en ambos casos), el defensor puede intentar una embestida simultanea como si fuera el atacante.

Si los dos barcos se han detenido, el que embiste deberá intentar moverse hacia atrás para separarse, maniobra que debe hacerse en el turno posterior. Un barco detenido pierde los hexágonos de movimientos que le quedasen en ese turno.

**Hendir**

Hendir es un intento de dañar los remos del barco enemigo, para reducir su velocidad. No se puede intentar desde los ángulos A o E. Se hace una tirada y se consulta la Tabla de Hendimiento. Si un barco sufre una reducción de velocidad, cada categoría de velocidad (lenta, de crucero, etc) es reducida por la cantidad mencionada. Si alguna velocidad del barco queda reducida por debajo de cero, debe utilizar una velocidad

superior (y más agotadora) que como mínimo sea de un nudo. Si todas las categorías de velocidad se encuentran a 0 o menos, no se pueden utilizar los remos. Se asume que todos los barcos llevan remos de repuesto. Cinco turnos después de una reducción de velocidad, el barco puede recuperar un nudo.

Tabla de hendimiento	
Tirada	Resultado
01-69	Fallo
70-79	-1 nudo nave defensor
80-89	-2 nudos nave defensor
90-94	-3 nudos nave defensor
95+	Nave defensor Inmovilizada.
Modificadores: + Navegar Atacante              - Navegar Defensor + Calidad Atacante              - Calidad Defensor +10 Atacantes Númenóreanos Negros -10 Defensores Númenóreanos Negros +10 Defensores Haradrim -10 Atacantes Haradrim. +15 Defensores esclavistas      -15 Atacantes esclavistas -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

**Apresar**

Apresar es un intento de utilizar los arpeos y cuerdas para unir a los dos barcos con la intención de iniciar una acción de abordaje. Haz una tirada y, tras añadir los modificadores apropiados, consulta la Tabla de Apresar. Los barcos que han sido apresados no pueden moverse. Si el intento de apresar al barco ha tenido éxito, en el siguiente turno cada parte tendrá una posibilidad de liberarse y, si tiene éxito, podrá moverse ese turno. Para liberarse, tirar en la Tabla de Apresar como si se intentará apresar de nuevo, sólo que cualquier resultado de Presa se considerará como si el barco se hubiera liberado. Un barco que intenta apresar a otro estará en curso opuesto si procede de los ángulos A, B o F, y si la velocidad de cualquiera de los dos barcos es superior o igual a los 3 nudos.

Tabla de apresar	
Tirada	Resultado
0-75	sin efecto
76+	Apresado (éxito)
Modificadores: + Navegar Atacante.              - Navegar Defensor. + Calidad Atacante.              - Calidad Defensor. -30 en curso opuesto. +5 por cada 5 soldados que intentan la presa hasta un máximo de 50. -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

Una vez conseguida y mantenida la presa, se puede realizar el abordaje. Para ello se utilizarán las reglas de desenlace de batallas navales que aparecen en el documento de Reglas de combate en masas.

## Artillería

Antes de zarpar, el Capitán debe de prefijar de antemano las posiciones de las catapultas y balistas de las que disponga. Después de establecer hacia que lado del hexágono apunta cada una, no se podrán cambiar durante una batalla. En alta mar se podría hacer, aunque se tardará una hora en cambiarlas de posición, y unos 6 marineros. Se podrán instalar hasta un máximo de 3 piezas de artillería en un lado del hexagonado.

Un capitán puede decidir disparar con cualquiera de sus piezas antes o después de avanzar un hexágono, o si alguien se le pone a tiro **después** de que el rival avance su hexágono. Eso sí, una misma pieza sólo se puede disparar una vez por turno. Para disparar el lado en el que apunta la pieza debe coincidir en línea recta con el barco enemigo.

Tabla de daño por catapultas	
Tirada	Resultado
01 (TSM)	Pifia. La catapulta deja caer la piedra en tu propio barco: -1 nivel casco.
02 (TSM)	Pifia. Se rompe la catapulta.
03-04 (TSM)	Tiro disparado. Si hay algún barco aliado en o cerca de la dirección de tiro acabas dándole a él. Tira de nuevo para ver los daños. Sino fallo.
05-75	Fallo.
76-80	Rompes parte de los remos del defensor.-2 nudos a la velocidad (tratar como Hendir).
81-85	Rompes un mástil del barco defensor.
86-90	-1 nivel casco defensor.
91-94	-2 niveles casco defensor.
95+	El Barco defensor se hunde en 5 minutos.
Modificadores: + Tácticas Atacante. -Tácticas Defensor. + Calidad Atacante. -Calidad Defensor. + 0 si hay entre 5 y 6 hexágonos de distancia. -30 si hay entre 7 y 8 hexágonos de distancia. -20 si hay entre 3 y 4 hexágonos de distancia. -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

**Catapultas:** su propósito es el de hundir el barco enemigo. Se supone que cada catapulta dispone de 6 piedras para lanzar. Algunos capitanes usan la bodega de carga para almacenar piedras de repuesto. Para usar las catapultas, el barco defensor y el agresor deben de estar separados **como mínimo** por tres hexágonos (es decir, entre ambos barcos deben haber dos hexágonos, sin contar los que ocupan cada barco), ya que sino no hay suficiente parábola de tiro. Los tiros más fáciles se conseguirán a 5 o 6 hexágonos de separación. Más lejos fuerza demasiado el tiro, y más cerca requiere una potencia menor. Se hace una tirada y se suman los modificadores pertinentes, consultando después la Tabla de Daño por Catapultas. La

habilidad necesaria para efectuar el tiro es Tácticas, y no Navegar. Como el capitán ya está demasiado ocupado con gobernar el barco, se le suele dejar el cargo de ordenar el disparo a un Maestro Artillero. No obstante, el capitán de un barco debe de tener buenos conocimientos en la materia.

**Balistas:** su propósito es el de hundir el barco enemigo. Al contrario que las catapultas, las balistas intentan abrir una brecha en la línea de flotación del barco. Se supone que cada balista dispone de 10 disparos para lanzar. Algunos capitanes usan la bodega de carga para almacenar munición de repuesto. Para usar las balistas no hace falta un mínimo de hexágonos, ya que los disparos van rectos, y no en parábola. Los tiros van perdiendo fuerza según se agranda la distancia. Se hace una tirada y se suman los modificadores pertinentes, consultando después la Tabla de Daño por Balistas. La habilidad necesaria para efectuar el tiro sigue siendo tácticas.

Tabla de daño por balistas	
Tirada	Resultado
01-02 (TSM)	Pifia. Rompes la balista.
03-04 (TSM)	Pifia. Si hay algún barco aliado en o cerca de la dirección de tiro, acabas dándole a él. Tira de nuevo para ver los daños.
05-80	Fallo
81-85	Tiro demasiado elevado. Rasga la vela mayor de alguno de los palos. -Inv a la navegación por vela del barco hasta que sean cambiadas.
86-90	El tiro pasa por encima de la cubierta y rompe un mástil en parte. Otro tiro como este y sesgará el mástil. Si hay más de un mástil tirar para ver cual ha sido dañado.
91-94	-1nv casco defensor.
95+	El Barco defensor se hunde en 5 minutos
Modificadores: + Tácticas Atacante      - Tácticas Defensora + Calidad Atacante      - Calidad Defensor + 10 si hay un hexágono de distancia +0 entre 2 y 3 hexágonos   -20 entre 4 y 5 hexágonos -20 en ángulos A,D. -20 en Tempestad, -35 en Galerna, -60 en Huracán.	

Las diferencias entre catapulta y balista es que la catapulta necesita de una mínima distancia, y la balista no. Por contra, la catapulta puede llegar más lejos y hace más daño. Además, hace perder mástiles al barco contrario con más facilidad. Aun así, si las balistas fallan el tiro pueden causar daño igualmente. Si el tiro es demasiado elevado, bien puede dañar mástiles o rasgar las velas.

**Naurnen:** el Naurnen es un compuesto químico de sulfuro natural, resina, nafta, sal y carbonato cálcico desarrollado originalmente en Númenor. Muy pocos conocen el secreto de su elaboración y es un arma poco utilizada debido a su peligro-

so manejo. Durante mucho tiempo los Reyes de Gondor rechazaron su uso por considerarla cruel e inhumana, hasta que en el S. VIII de la T.E. Tarannon cambió la política y la empleo a fondo en sus campañas. A partir de entonces solo la usaban los gondorianos y, como la receta del naurnen solo era conocida por el rey y unos cuantos oficiales navales, solo los principales buques de la Flota Real disponían de él.

generación en generación desde las colonias númenóreanas originales.

En la práctica, el naurnen es un aceite inflamable guardado en tinajas cerámicas herméticas al aire y la luz. Cuando la cerámica se rompe, el contenido se esparce y explota en llamas instantáneamente al contacto con cualquier cantidad de líquido (incluso la espuma del mar la prende). Hay dos formas de lanzarlo al enemigo: mediante el uso de catapultas o empapando los proyectiles de las balistas y encendiéndolos con fuego normal.

En ambos casos se utilizan las mismas reglas de artillería, como si fueran lanzamientos de catapultas o balistas, cambiando únicamente la tabla de daños y teniendo en cuenta que el uso del naurnen es tan peligroso que puede dañar al propio barco.

Un resultado que implique incendio dañará el barco a razón de 1 nivel de casco cada vez que pasen 5 minutos desde que se originó. Los incendios causados por el naurnen no se pueden apagar, ya que el agua no hace más que avivar el compuesto químico.

Generalmente, el propósito es incendiar el barco enemigo acertando el disparo, pero si se falla el tiro las tinajas o los proyectiles se rompen igualmente sobre el mar, creando un lago de llamas en el hexágono en el que hayan caído. Si un barco pasa por ese hexágono se encenderá automáticamente. Por ello, los Capitanes a veces prefieren apuntar a hexágonos cercanos por donde se supone que pasará el barco enemigo. Para resolver estos casos usar la misma tabla de daños, pero a partir de 86 el hexágono ya queda incendiado.

Tabla de daño del naurnen	
Tirada	Resultado
01 (TSM)	Pifia. La catapulta o la balista se rompe y deja caer las tinajas / proyectiles sobre tu propio barco y este se enciende.
02 (TSM)	Pifia. Los marineros y oficiales manejan erróneamente el naurnen y se derrama por el barco. Incendio en cubierta.
03-04 (TSM)	Tiro disparado. Si hay algún barco aliado en o cerca de la dirección de tiro acabas dándole a él. Tira de nuevo para ver los daños. Sino fallo.
05-75	Fallo. Se enciende el hexágono donde cayeron las tinajas o los proyectiles. Tiradas aleatorias para ver donde cayeron.
76-80	Tiro cerca del blanco. El hexágono se enciende y el barco también lo hará si no le quedan hexágonos de movimiento, en cuyo caso saldrá antes de que lo alcance el fuego.
81-85	Tiro en el hexágono delantero del barco. Si puede hacer un giro podrá evitarlo, si no se incendiará.
86-90	Alcanzas el barco y este se incendia.
91-94	Alcanzas el barco y este se incendia. -1 nivel de casco directo.
95+	Golpe de lleno. Las llamas devoran el barco en 5 minutos.
Modificadores: Usar los modificadores de daño por catapultas o daño por balistas según corresponda.	

Durante la lucha entre parientes varios de los oficiales que conocían la receta formaban parte del bando de Castamir, por lo que cuando los rebeldes huyeron a Umbar se llevaron la receta. A partir de entonces, tanto la Flota Gondoriana como los Corsarios de Umbar disponían del naurnen. No obstante, el recelo por poseer la exclusividad de la receta era tal que solo los Señores Umbareanos también se guardaban el secreto para sí, de tal manera que solo sus navíos estaban equipados con el arma mortífera. Después de la extinción del linaje real en Gondor, solo los corsarios usaban el naurnen, por lo menos hasta la guerra del anillo.

En el Gran Harad hay un pocos y selectos númenóreanos negros que también conocen la fórmula, transmitida de

## Tripulación, barcos y botín

### Calidad de la tripulación

A lo largo de estas reglas algunas de las tablas mostradas incluyen como modificador la calidad de la tripulación. Esta dependerá, básicamente, de la educación marinera de cada raza y/o cultura de la Tierra Media. Las siguientes tablas nos muestran los valores para cada una de ellas.

Calidad de la tripulación (1/2)	
Raza/cultura	Calidad
Enanos	Absurda
Umli	Mala
Elfos Noldor	Buena
Elfos Sindar	Excelente
Elfos Silvanos	Buena
Medio Elfos	Buena (o depende de la cultura tutelar).
Hobbits	Absurda
Beórnicas	Mala
Númenóreanos Negros	Excelente
Corsarios	Excelente
Dorwinrim	Buena
Dúnedain	Excelente
Dunlendinos	Pésima
Hombres del Este	Mala
Haradrim	Buena
Lossoth	Normal
Rohirrim	Pésima
Eriadorianos / Campesinos	Normal
Gondorianos / Burgueses	Normal
Variags	Mala
H. de los Bosques	Pésima
Woses	Mala

### Características Navales

Incluimos las características de los barcos más utilizados en los mares del Tierra Media, acompañados de una breve descripción. Para un mayor detalle, sobre todo a la hora de explicar diseños, construcciones y términos navales, consúltese la bibliografía. En ocasiones se han variado algunas características de las ofrecidas en las tablas de los módulos oficiales para

igualarlas a las descripciones realizadas en los mismos módulos.

- T Barco de aguas tranquilas.
- C Barco de aguas costeras
- A Barco de alta mar

Calidad de la tripulación (2/2)	
Raza/cultura	Calidad
Montañeses	Pésima
Beffraen	Mala
Hombres de Bree	Pésima
Nórdicos	Mala
Ribereños	Normal
Eóthead	Pésima
Eothraim	Pésima
Estaravi	Pésima
Gramuz	Mala
Burgueses Nórdicos	Mala
H. de las marismas	Mala
Donaen	Pésima
Asdriags	Pésima
Angmarin	Pésima
Hombres de Mordor	Pésima
Orcos comunes	Pésima
Uruk-Hai	Pésima
Medio Orcos	Mala
Gusmúras	Pésima
Trolls comunes	Absurda
Olog-Hai	Pésima
Medio Trolls	Mala

### Naves de edhellond

Aunque se ofrece un precio indicativo, es evidente que los barcos élficos no están a la venta y que ningún elfo los vendería. Todos los que se construyen están al servicio de la comunidad de Edhellond. Aunque no se disponen de datos los barcos élficos de Lindon, se pueden utilizar estos para hacerse una idea.

Galeaza de guerra "Celebrist" (S. Cuchilla de plata): típico buque de guerra élfico en el que los remeros son también los guerreros de la embarcación. Los elfos no suelen participar en las guerras de los humanos, pero eso no impide que protejan

sus costas y el resto de sus naves de barcos de guerra sospechosos. Solo en ocasiones muy relevantes podrían luchar con los dúnedains, principalmente al lado del Príncipe de Lond-en-Ernil.

deciden realizar su último viaje hasta las Tierras Imperecederas. Son las joyas de la construcción de barcos élficos.

**Naves comunes**

Aunque mayoritariamente las siguientes naves se construyen en Gondor, son comunes de todos los mares. Muchas de ellas tuvieron su gran apogeo en la Lucha de Parientes, y aunque después fueron apareciendo modelos más evolucionados y de coste menor, aún se siguen encontrando estos barcos, sobre todo en lugares donde la construcción de barcos sigue siendo la misma de siempre.

Urca “Celbar” (S. Corredor de casa): es un buque típico para el comercio y el transporte mercantil. Se puede encontrar tanto en las costas de Eriador como en la Bahía de Belfalas.

Holk “Celfalas” (S. Corredor de costas): el Holk es otro barco típico para el comercio, común tanto en Eriador como en la Bahía de Belfalas.

Carabela “Rochros” (S. Caballo de la espuma): barco pequeño que no puede permanecer mucho tiempo en alta mar, por lo que es utilizado para el comercio costero. Durante la Lucha entre Parientes fue utilizado como barco explorador e incluso como incursor.

Carraca grande “Cairon” (S. Gran barco): navío de elevado coste de producción como para ser utilizado como barco mercantil. Es básicamente un barco de guerra que sirvió en la Lucha entre Parientes como buque insignia de los escuadrones.

Carraca normal: buque de guerra principal durante la Lucha entre Parientes. Después fue perdiendo uso militar, siendo sustituido por otros buques más baratos e igual de efectivos. Aún así, sigue siendo utilizado por particulares o por jefes locales.

Carraca pequeña: estas carracas son muy comunes, ya que además de poder usarse militarmente también son aptas para el comercio.

Galeón “Gaervinas” (S. Torre del mar): usado, al igual que la carraca grande, como buque insignia.

Dromon “Cairvapor” (S. Buque espadachín): uno de los primeros diseños de dromons construidos en los astilleros de Umbar antes de la Lucha entre Parientes. Los modelos posteriores están claramente influenciados por este. Su uso es, por supuesto, militar. Todavía quedan modelos antiguos en manos de líderes locales umbareanos.

Invasor “Turwing” (S. Amo de la espuma del mar): aunque normalmente es usado como mercante, este barco ha sido demasiadas veces adaptado como incursor. Las versiones umbareanas reciben el nombre de Draugaer (Lobo de mar). Algunos jefes locales haradrim también utilizan invasores en sus escaramuzas personales contra barcos mercantes o pueblos rivales. Los haradrim llaman a este barco shebek. Su variante, pensado ya para la guerra, es el Incursor costero.

Naves de Edhellond			
	Galeaza de Guerra “Celebrist”	Galera mercante “Aearran”	Carraca “Pelannun”
Tipo de barco	C	C	A
Esloza	23 m.	20 m.	30 m.
Manga	5,3 m.	5 m.	8'3 m.
Calado	0,75 m.	1 m.	3 m.
Desplazamiento	40 ton.	40 ton.	350 ton.
Franco a bordo	1'15 m.	1'5 m.	2'3 m.
Quilla	Sí	Sí	Sí
Construcción	tingladillo	tingladillo	tingladillo
Diseño			
Puente	25% y sentinas	25% y sentinas	100%
Castillo de proa	no	no	4 y 6 m.
Castillo central	no	no	No
Castillo de popa	no	no	4 y 6 m.
Tripulación total	72	30	90
Oficiales	4	3	5
Soldados	(60)	(18)	-
Marineros	8	9	85
Remeros	(60)	(18)	-
Potencia del casco	fuerte	moderado	fuerte
Espolón	no	no	no
Gobierno	remo	remo	timón
Radio de giro	1	1	3*
Velocidad de giro	Rápido	Rápido	Lento
Bancos de remos	1	1	-
Nº de remos	20	18	-
Remeros/ remos	2	1	-
Remaje lento	4 nudos	1'5 nudos	-
Remaje de Crucero	6 nudos	2'5 nudos	-
Remaje de combate	7'5 nudos	3 nudos	-
Embestida	8 nudos	3'5 nudos	-
Mástiles	1	2	3
Tipo de vela	cangreja (1)	cangreja (1) latina (1)	cangreja (2) latina (1)
Navegación lenta	4'5 nudos	4 nudos	3 nudos
Navegación normal	5'5 nudos	5'5 nudos	5 nudos
Navegación rápida	9 nudos	10 nudos	9'5 nudos
Navegación máxima	11 nudos	13 nudos	12'5 nudos
Artillería	no	no	no
Provisiones	12 días	30 días	2-3 meses
Carga	-	15 ton.	150 ton. o 75 pasajeros
Notas	(1)	(1)	(2)
Coste (mo)	700 **	500 **	1.500 **

(1) los remeros también hacen de soldados.  
 (2) Lleva a los elfos hasta las Tierras Imperecederas del Oeste.  
 \* Ver apartado de giros en el capítulo de navegación.  
 \*\* El precio es indicativo. No está a la venta

Galeaza mercante “Aearran” (S. Vagabundo marino): este bajel es el favorito de los nómicos elfos silvanos. Utilizado para viajar por el mar o para transportar mercancías hasta Lindon. También sirve para el comercio con los reinos dúnadan.

Carraca “Pelannun”: este bajel es utilizado por los elfos que

Naves comunes de los mares del Noroeste de la Tierra Media										
	Urca "Celbar"	Holk "Celfalas"	Carabela "Rochros"	Carraca grande "Cairon"	Carraca normal	Carraca pequeña	Galeón "Gaervinas"	Dromon "Cairvapor"	Invasor "Turwing"	Barcaza artillada "Tolost"
Tipo	A	A	C	A	A	A	A	C	C	T
Eslora	27 m.	29,5 m.	22,5 m.	43,2 m.	37,5 m.	24 m	40,8 m.	28,5 m.	24 m.	57 m.
Manga	5,5 m.	6 m.	5,5 m.	13,5 m.	10 m.	8 m	10 m.	5,4 m.	4,8 m.	21 m.
Calado	3 m.	3 m.	1,8 m.	4,2 m.	3,5 m.	2,5 m	3,6 m.	2,7 m.	2,10 m.	6 m.
Desplazamiento										
Franco a bordo										
Quilla	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	no
Construcción			carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	tingladillo	
Diseño	Urca	Holk		carraca	carraca	carraca	galeón	dromon		barcaza
Puente	100%	100%	50%	100%	100%	100%	100%	50%	80%	100%
Castillo de proa	no (sí)	no (sí)	no	sí	sí	sí	sí	sí	no	no
Castillo central	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no
Castillo de popa	sí	sí	no	sí	sí	sí	sí	sí	no	no
Tripulación total	15 (35)	25 (55)	25 (55)	420	65 (215)	40 (120)	280	150	30 (90)	410
Oficiales	3	5	5	20	15	8	20	10	5	2
Soldados	(20)	(30)	(30)	300	(150)	(80)	180	60	(60)	400
Marineros	12	20	20	100	50	32	80	40	25	8
Remeros	-	-	-	-	-	-	-	40	(30)	(80)
Potencia del casco	moderada	fuerte	moderada	fuerte	fuerte	fuerte	fuerte	moderada	débil	fuerte
Espolón	no	no	no	blindado	proa	proa	no	proa	no	no
Gobierno	remo	remo	remo	timón	timón	timón	timón	remo	remo	remo
Radio de giro	3*	3*	1	3*	2*	2	3*	2*	2	5*
Velocidad de giro	lenta	lenta	rápida	lenta	moderada	rápida	lenta	moderada	rápida	lenta
Bancos de remos	-	-	-	-	-	-	-	2	1	1
Nº de remos	-	-	-	-	-	-	-	20	30	40
Remeros/ remos	-	-	-	-	-	-	-	2	1	2
Remaje lento	-	-	-	-	-	-	-	1 nudo	2,5 nudos	1 nudo
Remaje de Crucero	-	-	-	-	-	-	-	2 nudos	3,5 nudos	1,5 nudos
Remaje de combate	-	-	-	-	-	-	-	3 nudos	5,5 nudos	2 nudos
Embestida	-	-	-	-	-	-	-	4 nudos	6,5 nudos	2,5 nudos
Mástiles	1	2	2	3-4	3	2	3-4	2	1	-
Tipo de vela	cangreja (1)	cangreja (1) latina (1)	latina (2)	cangreja (2) latina (1-2)	cangreja (2) latina (1)	cangreja (1) latina (1)	cangreja (2) latina (1-2)	latina (2)	latina (1)	-
Navegación lenta	2 nudos	2 nudos	2,5 nudos	2,5 nudos	2,5 nudos	3 nudos	3 nudos	3 nudos	3,5 nudos	-
Navegación normal	3,5 nudos	4 nudos	4 nudos	4 nudos	4 nudos	4 nudos	4 nudos	4 nudos	5 nudos	-
Navegación rápida	7 nudos	7 nudos	7,5 nudos	6 nudos	6,5 nudos	6,5 nudos	7 nudos	8 nudos	8,5 nudos	-
Navegación máxima	8 nudos	8,5 nudos	8 nudos	6,5 nudos	7 nudos	7,5 nudos	7,5 nudos	10 nudos	10 nudos	-
Artillería	(2 balistas)	(2 balistas)	(1 balista)	8 balistas 3 catapultas	(6 balistas 2 catapultas)	(2 balistas 1 catapulta)	8 balistas 2 catapultas	1 catapulta	no	12 balistas 12 catapultas
Provisiones	2-3 meses	2-3 meses	7 días	3 meses	2-3 meses	2 meses	2-3 meses	10 días	20 días	10 días
Carga	90 ton.	100 ton.	20 ton.	-	120 ton	70 ton.	-	-	20 ton.	-
Notas	(1)	(1)	(1)		(1)	(1)			(1) (2)	
Coste (mo)	1.100	1.400	625	4.500**	2.900	800	3.600**	1.400 **	800	4.000 **

(1) () es la capacidad si se usa para la guerra, en cuyo caso no se suele llevar carga porque se necesita espacio para los soldados y/o la artillería.  
 (2) Los remeros son los propios marineros o soldados.  
 \* Ver apartado de giros en el capítulo de navegación.  
 \*\* El precio es indicativo. Normalmente no está a la venta y solo se construye por la Flota Naval Gondoriana.

### Naves gondorianas

Barcaza artillada "Tolost" (S. Isla Fortaleza): esta barcaza fue diseñada por Eldacar en su segundo reinado para poder proteger el Ethir y el Anduin de las incursiones umbareanas mientras se construía una flota capaz de rivalizar con los Corsarios. Esta nave se incluye en la tabla de naves comunes por razones de espacio, aunque debería estar en la de barcos gondorianos.

Galera de guerra: este navío es utilizado por la Flota Naval para la protección de las regiones costeras y de los tramos inferiores de los ríos Anduin y Gilrain. También puede servir de escolta, pero nunca se adentra en alta mar, ya que es un barco de aguas tranquilas. Por este motivo no suele participar en las operaciones de la Flota que requieran realizar largas travesías oceánicas, quedándose a guarecer las costas.

## Reglas de Navegación

<b>Naves gondorianas</b>											
	Galera de Guerra	Patrulla Costera	Carraca Corsaria	Galeaza Mercante	Galeaza de Transporte	Galeaza de Pelargir	Corredor de Balimur	Pescador de Linhir	Incursor Costero	Pez Largo Mercante	Bajel Cisne de Lond Ernil
Tipo de barco	T	T	A	A	A	A	C	C	C	A	A
Eslora	32 m.	20 m.	30 m.	22 m.	40 m.	46 m.	15 m.	15-20 m.	25 m.	27 m.	30 m.
Manga	5,6 m.	4,3 m.	8,3 m.	6,6 m.	13,3 m.	7 m.	6,6 m.	5,3 m.	6,6 m.	8,6 m.	5,3 m.
Calado	1 m.	0,75 m.	2,6 m.	1,6 m.	4m.	2 m.	0,6 m.	1,3 m.	1 m.	1,5 m.	1,5 m.
Desplazamiento	85 ton.	30 ton.	280 ton.	100 ton.	900 ton.	180 ton.	25 ton.	27 ton.	42 ton.	75 ton.	85 ton.
Franco a bordo	2,3 m.	1,3 m.	2,3 m.	1,3 m.	2,6 m.	2,6 m.	1 m.	1 m.	1,1 m.	1,3 m.	2,3 m.
Quilla	si	desmont.	si	si	si	si	desmontab.	si	si	si	si
Construcción	carabela	carabela	carabela	tingladillo	carabela	carabela	carabela	carabela	tingladillo	carabela	tingladillo
Diseño	Galera	Galera	Carraca	Galeaza	Galeaza	Galeaza	Galeaza	Galeaza	Galeaza	Galeaza	Galeaza
Puente	75%	50%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	80%	100%	75%
Castillo de proa	2,6 m.	1,3 m.	5 m.	4 m.	5 m.	2,3 m.	no	no	no	no	2,6 m.
Castillo central	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no
Castillo de popa	2,6 m.	1,3 m.	3,3 y 5m	3 m.	5 m.	2,6 m.	1,3 m.	1,3 m.	no	1,4 m.	2,6 m.
Tripulación total	195	75	75 (150)	30 (150)	120 (200)	338	15 (41)	12 (33)	75	35 (100)	195
Oficiales	7	4	5 (10)	4	10	10	3 (5)	2 (6)	5	7 (9)	7
Soldados	60	15	0 (70)	0 (120)	20 (100)	100	0 (21)	0 (15)	(24)	0 (56)	60
Marineros	20	8	70	26	90	35	12	10	10	28	20
Remeros	108	48	-	-	-	200	-	-	(24)	-	108
Potencia del casco	fuerte	moderada	fuerte	moderada	fuerte	fuerte	moderada	fuerte	fuerte	fuerte	fuerte
Espolón	proa	proa	blindado	no	no	proa(3)	no	no	no	no	no
Gobierno	remo	remo	timón	remo	timón	timón	timón	timón	remo	timón	remo
Radio de giro	2	1	3*	2*	4*	2	1	2*	2	2*	2
Velocidad de giro	rápida	rápida	lenta	lenta	lenta	rápida	moderada	lenta	rápida	lenta	rápida
Bancos de remos	2	2	-	-	-	3	-	-	1	-	2
Nº de remos	72	48	-	-	-	120	-	-	24	-	72
Remeros/ remos	2 superior 1 inferior	1	-	-	-	2 superior 2 central 1 inferior	-	-	1	-	2 superior 1 inferior
Remaje lento	3,5 nudos	2,5 nudos	-	-	-	4 nudos	-	-	2,5	-	4 nudos
Remaje de Crucero	5 nudos	4,5 nudos	-	-	-	6,5 nudos	-	-	3,5	-	5,5 nudos
Remaje de combate	6 nudos	5 nudos	-	-	-	7 nudos	-	-	5,5	-	6,5 nudos
Embestida	7,5 nudos	6,5 nudos	-	-	-	9 nudos	-	-	6,5	-	8 nudos
Mástiles	1	1	3	1	3	3	2	2	1	3	1
Tipo de vela	cangreja (1)	latina (1)	cangreja(2) latina (1)	cangreja (1)	cangreja (9)	cangreja(2) latina (1)	latina (3)	latina (3)	cangreja(1)	cangreja(3) latina (1)	latina (2)
Navegación lenta	3 nudos	3 nudos	2,5 nudos	2 nudos	1,5 nudos	3 nudos	4 nudos	3,5 nudos	3 nudos	3 nudos	3,5 nudos
Navegación normal	5 nudos	4,5 nudos	4,5 nudos	4 nudos	3 nudos	6,5 nudos	5,5 nudos	5 nudos	4,5 nudos	4,5 nudos	5,5 nudos
Navegación rápida	8 nudos	7 nudos	9 nudos	7 nudos	7 nudos	10 nudos	11 nudos	9 nudos	8 nudos	8,5 nudos	9 nudos
Navegación máxima	11 nudos	8,5 nudos	12 nudos	8,5 nudos	8,5 nudos	14 nudos	15,5 nudos	12 nudos	10 nudos	11 nudos	11 nudos
Artillería	4 balistas	1 balista	2 balistas 1 catapulta	no	(2 catapultas)	12 balistas 2 catap.	1 balista	no	no	no	4 balistas
Provisiones	10 días	7 días	2-3 meses	2-3 meses	2-3 meses	14 días	7 días	10-20días	20 días	1-2 meses	20 días
Carga	-	-	120 ton.	40 ton.	400 ton. o 250 hombres o 50 caballos	-	10 ton.	10-15 ton.	-	25 ton.	-
Notas	(1)	(2)	(3)	(3)	(3)	(1)	(3)	(3)	(3)	(3)	(2)
Coste (mo)	1.800 **	450 **	1.500	600	3.600	5.400 **	200	190-400	870	1.100	1.600 **

(1) Los remeros son hombres libres, no están entrenados para los abordajes.

(2) Los remeros son hombres libres, entrenados para los abordajes.

(3) () es la capacidad en tiempos de guerra, en cuyo caso no se suele llevar carga porque se necesita espacio para los soldados y/o la artillería. La *Carraca Corsaria* es una excepción: puede completar su guarnición y seguir teniendo espacio para la carga. En el *incursor corsario* los remeros son los propios soldados.\* Ver apartado de giros en el capítulo de navegación.

\*\* El precio es indicativo. Normalmente no está a la venta y solo se construye por la Flota Naval de Gondor.

Patrulla costera: no están preparados para luchar contra buques de guerra, sino para atrapar contrabandistas. Los remeros también sirven como guerreros. En tiempos de guerra, estos barcos se destinan a tareas de exploración y vigilancia.

Carraca corsaria: es el principal barco utilizado por los

bucaneros con patente de corso expedida por Gondor. Suelen usarse para capturar mercantes y prefieren evitar los buques de guerra y las aguas costeras. Aún así, están bien equipadas para defenderse de un barco de guerra si fuera necesario. También existen unas pocas en Harondor, Umbar y Harad.



Naves de Umbar y del Cercano Harad										
	Dromon Incurdor	Dromon de Guerra	Catamarán de Guerra númenóreano	Galeaza de guerra pesada	Galeaza de guerra ligera	Patrulla Costera	Galeaza mercante	Quinquirreme esclavista	Mercante Haradrim	Khurn-Nagla
Tipo	C	C	C	A	C	T	A	T	A	A
Eslora	33 m.	42-47 m.	13 m.	46 m.	33 m.	15 m.	27 m.	40 m.	22 m.	23 m.
Manga	4,6 m.	6 m.	8,6 m.	4,6 m.	3,3 m.	3,6 m.	8,3 m.	5,3 m.	4,6 m.	6,6 m.
Calado	1 m.	1,6 m.	1,5 m.	1,6 m.	1,3 m.	0,6 m.	2 m.	1,7 m.	1,15m.	3 m.
Desplazamiento	75 ton.	175-195t	75 ton.	180 ton.	110 ton.	17 ton.	200 ton.	120 ton.	50 ton.	60 ton.
Franco a bordo	2,3 m.	3 m.	1,3 m.	2,4 m.	2,3 m.	1,3 m.	1,6 m.	2 m.	1 m.	2,6 m.
Quilla	sí	sí	sí	sí	no	no	sí	sí	sí	sí
Construcción	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela
Diseño	dromon	dromon	dromon	galeaza	galeaza		galeaza	quinquirreme		carraca
Puente	50%	75%	100%	100%	100%	25%	100%	100%	50%	100%
Castillo de proa	3 m.	7 m.	1 m.	1,3	1,1 m.	1,3 m.	4 m.	1,6 m.	no	no
Castillo central	no	7 m.	no	no	no	no	no	no	no	no
Castillo de popa	4 m.	8 m.	2 m.	2 m.	1,6 m.	1,3	5 m.	2,3 m.	no	1,4 m.
Tripulación total	160	300-360	(25)	278	206	35	50 (80)	320	20 (40)	40 (90)
Oficiales	6	8-10	4	8	6	3	5	20	4	5
Soldados	30	60-70	(1)	(240)	(180)	5	0 (30)	70	0 (20)	5 (50)
Marineros	24	32-40	(20)	30	20	5	45	40	16	30
Remeros	100	200-240	(20)	(240)	(180)	22	-	180	-	-
Potencia del casco	moderada	moderada	moderada	fuerte	fuerte	débil	fuerte	fuerte	moderada	fuerte
Espolón	proa	proa	no	blindado	blindado	proa	no	proa	no	no
Gobierno	remo	remo	timón	remo	remo	remo	remo	remo	remo	timón
Radio de giro	2	3*	2	1	1	1	3*	4*	2*	3*
Velocidad de giro	rápida	lenta	moderada	rápida	rápida	rápida	lenta	moderada	lenta	lenta
Bancos de remos	2	2	1	2-3	2	1	-	3	-	-
Nº de remos	50	100-120	20	180	120	22	-	108	-	-
Remeros/ remos	2	2	1	2 superior 1 inferior	2 superior 1 inferior	1	-	2 superior 2 central 1 inferior	-	-
Remaje lento	3,5 nudos	3 nudos	4,5	3 nudos	3,5 nudos	2,5	-	2,5 nudos	-	-
Remaje de Crucero	5 nudos	4,5 nudos	6,5	4,5 nudos	5,5 nudos	3,5	-	4 nudos	-	-
Remaje de combate	6,5 nudos	6,5 nudos	9,5	7 nudos	8 nudos	5,5	-	6 nudos	-	-
Embestida	7,5 nudos	7,5 nudos	13	9 nudos	10 nudos	6,5	-	7,5 nudos	-	-
Mástiles	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2
Tipo de vela	cangreja(1)	latina (2)	cangreja(1) latina (1)	cangreja (1) latina (1)	latina (2)	cangreja(1)	cangreja(1)	latina (2)	latina (2)	latina (2)
Navegación lenta	3 nudos	2,5 nudos	4,5 nudos	2,5 nudos	3,5 nudos	4 nudos	2 nudos	2,5 nudos	2 nudos	2,5 nudos
Navegación normal	5 nudos	4 nudos	6,5 nudos	3,5 nudos	4 nudos	5 nudos	4 nudos	4 nudos	3,5 nudos	4 nudos
Navegación rápida	8 nudos	8 nudos	12,5 nudos	7 nudos	8 nudos	8 nudos	7 nudos	7,5 nudos	7 nudos	9 nudos
Navegación máxima	11 nudos	10 nudos	16 nudos	11 nudos	11,5 nudos	10 nudos	8,5 nudos	9,5 nudos	9 nudos	12 nudos
Artillería	1 catapulta	1 balista 2 catapultas	no	2 balistas 2 catapultas	2 balistas 1 catapulta	no	no	3 balistas 1 catapulta	no	no
Provisiones	10 días	10 días	20 días	10 días	10 días	7 días	2-3 meses	10 días	1-2 meses	2 meses
Carga	-	-	-	-	-	-	100 ton.	-	25 ton.	75 ton.
Notas	(2)	(2)	(1)	(3)	(3)	(2)	(1)	(2)	(1)	(1)
Coste (mo)	1.900	4.100-5.700	130	5.300	2.000	195	1.200	3.500	600	680

- (1) () es la capacidad en tiempos de guerra, en cuyo caso no se suele llevar carga porque se necesita espacio para los soldados y/o la artillería.  
 (2) En incursiones de poca escala, los remeros son libres. En las flotas de guerra la mayoría de remeros son esclavos y cautivos.  
 (3) Los soldados hacen también de remeros. \* Ver apartado de giros en el capítulo de navegación.

**Galeaza mercante:** uno de los dos principales barcos mercantes gondorianos, utilizado en viajes de alta mar, puede albergar una pequeña guarnición de soldados.

**Galeaza de transporte:** diseñado para transportar grandes cargas voluminosas. A pesar de ser un barco mercante, las Flotas de Dorn-en-Ernil y la Flota Real suelen utilizarlo como barco de guerra, armándolo adecuadamente, tanto para el transporte de tropas como plataforma de artillería. Su diseño está claramente inspirado en la Palanrist Númenóreana.

**Galeaza de Pelargir:** este bello navío es un diseño único de los astilleros de Pelargir empleado específicamente como buque principal de la Flota Real. Como cualquier otra nave militar, no está a la venta, pero a diferencia de otras embarcaciones, los marineros gondorianos considerarían una afrenta personal que fuera capturado uno de estos barcos.

**Corredor de Balimur:** estos barcos pueden encontrarse desde la Bahía de Belfalas hasta el Lejano Harad. Dada su facilidad para moverse a través de bajíos y bancos de arena como los que se pueden encontrar en pantanos y en los ríos es utilizado por

mayoritariamente por contrabandistas. Además, desde la lejanía podrían confundirse con un pescador de Linhir.

**Pescador de Linhir:** a pesar de su nombre, el pescador de Linhir puede encontrarse en cualquier punto de la Bahía de Belfalas. Suelen construirse en dos modelos de 15 y 20 metros de eslora.

**Incursor costero:** otro de los barcos utilizados principalmente por los bucaneros o piratas mas modestos. Suelen usar la sorpresa como principal factor de ataque y sus objetivos suelen ser los barcos mercantes mas pequeños o poblaciones costeras indefensas.

**Pez largo mercante:** navío diseñado para el comercio que, aunque no puede transportar tanta carga ni tiene provisiones suficientes para permanecer mucho tiempo en el mar, es utilizado por su rapidez en viajes de distancia media.

**Bajel cisne de Lond Ernil:** bajeles con forma parecida a la de un cisne. Están gobernados por escuderos dedicados a la mar. Son el orgullo del Príncipe de Don-en-Ernil. Sólo se hacen a la mar cuando hay guerra, cuando tienen órdenes muy especiales o cuando en ellos viaja el Príncipe o sus vasallos o parientes más allegados.

### **Naves de Umbar y del Cercano Harad**

**Dromon incursor:** los dromon son los principales buques de guerra de Umbar. El dromon incursor es el barco más numeroso de la flota de Umbar y es utilizado especialmente contra los mercantes o los puertos costeros.

**Dromon de guerra:** este gran barco es el más poderoso de los dromon de Umbar y el principal buque utilizado en tiempos de guerra. Sin embargo, no solo es utilizado por la Flota de Umbar; algunos de los más poderosos piratas o bucaneros tienen uno de estos barcos para sus incursiones. Estos piratas suelen usarlo para atacar mercantes, preferiblemente en aguas costeras.

**Catamarán de guerra númenóreano:** a pesar de ser un barco de guerra, los catamaranes no suelen formar parte de la Flota de Umbar porque no disponen de artillería ni de espolones. Pero es un barco muy rápido y que puede manejarse con muy poca tripulación. Por ello es utilizado principalmente como navío particular por los Señores de la Guerra, Nobles Númenóreanos, embajadores u otras personalidades destacadas. No obstante permite una dotación de soldados que pueden servir a la vez de remeros.

**Galeazas de guerra pesadas y ligeras:** aunque la mayor parte de la Flota Corsaria está compuesta por los dromons, también se pueden encontrar dos tipos de galeazas de fuerte casco que utilizan sus espolones blindados para hendir el barco enemigo.

**Patrulla costera:** utilizados para evitar el contrabando y cobrar los aranceles. No suelen alejarse del protegido estuario de Umbar.

**Galeaza mercante:** es el principal barco mercante utilizado por los señores de los corsarios y los mercaderes de Umbar.

**Quinquirreme esclavista:** el diseño del quinquirreme esclavis-

ta, también llamado esclavista mayor, es originario de Umbar, pero a lo largo del tiempo ha sido adoptado por los haradrim como barco de guerra de aguas tranquilas.

**Mercante Haradrim:** estos mercantes se pueden encontrar en cualquier puerto haradan y es la base de su comercio marítimo. Muchos de los barcos mercantes de los haradrim utilizan con frecuencia el privilegiado puerto de Umbar, a cambio de pagar los respectivos impuestos. Cuando atracan en la ciudad de los corsarios suelen llevar una pequeña guarnición de soldados. Los mercantes haradrim también suelen ser utilizados por los contrabandistas por ser pequeños y de poco calado.

**Khurn-Nagla (H. Viento alegre):** es el mejor barco de guerra Haradrim, ya que a diferencia de los demás, puede resistir cualquier mar y cualquier viento.

### **Naves del Lejano Harad y de la Bahía de Ormal**

Los barcos diseñados en las bahías de Tulwang y Ormal (Lejano Harad y Gran Harad respectivamente) son de origen númenóreano o de estilo haradan.

**Prog pesado y ligero:** son los barcos de guerra utilizados por los númenóreanos negros en aguas tranquilas.

**Gato de guerra:** los catamaranes no son barcos muy numerosos, pero son imprescindibles para misiones de exploración dada su alta velocidad.

**Palanrist:** los palanrist son los únicos de diseño élfico en las Bahías de Tulwang y Ormal. Su diseño original de Númenor combinan resistencia, fuerza y belleza. Son capaces de transportar grandes cargamentos durante muchos meses. Su duradera estancia en el mar le obliga a llevar una respetable cantidad de piezas de artillería para ser un barco mercante. Aunque se han dado sus características en este apartado, los Palanrist no son construidos exclusivamente por los númenóreanos negros de las regiones del sur de Harad, aunque sí hay que admitir que son los que más han conservado su diseño y los que mas invierten en su construcción. En Pelargir y Umbar aún existen unos pocos Palanrist a manos de los más ricos nobles de la región, pero no suelen haber nuevos encargos dado su elevado precio.

**Galera de guerra:** es la principal embarcación de combate de los haradrim. Raramente se usan lejos de la costa, al ser barcos de aguas tranquilas.

**Khurn-Nagla (H. Viento alegre):** esta versión de la mítica nave de guerra haradrim es más pequeña que la que se construye en el Cercano Harad, lo que hace mas maniobrable y veloz. Pierde autonomía en favor de un mayor transporte de tropas. Es la nave preferida de los capitanes haradan que la pueden permitir. Una buena nave para recorrer largas distancias en poco tiempo.

Naves del Lejano Harad y de la bahía de Ormal							
	Barcos de los Númenóreanos Negros				Barcos Haradan		
	Prog pesado	Prog ligero	Gato de guerra	Palanrist	Galera de guerra	Coca mercante	Khurn-Nagla
Tipo	T	T	C	A	T	C	A
Eslora	42 m.	30 m	12 m.	60 m.	34 m.	14 m.	21 m.
Manga	4 m.	3 m	6 m.	10 m.	5 m.	5 m.	6 m.
Calado	1,5 m.	1 m	0,5 m.	3 m.	1 m.	1 m.	3 m.
Desplazamiento							60 ton.
Franco a bordo							2,6 m.
Quilla	sí	sí	sí	Sí	sí	sí	sí
Construcción			carabela	carabela		carabela	carabela
Diseño	quinquirreme	birreme	catamarán	fragata	quinquirreme		carraca
Puente	100%	100%	100%	100%	40%	50%	100%
Castillo de proa	sí	sí	sí	no	sí	no	no
Castillo central	no	no	no	no	no	no	no
Castillo de popa	sí	sí	sí	sí	sí	no	sí
Tripulación total	278	206	25	158	220	20	90
Oficiales	8	6	5	8	15	3	5
Soldados	(270)	(200)	(20)	(150)	65	-	65
Marineros	(270)	(200)	(20)	(150)	20	(18)	20
Remeros	(270)	(200)	(20)	(150)	120	(18)	-
Potencia del casco	fuerte	fuerte	moderado	fuerte	moderador	ligero	fuerte
Espolón	blindado	blindado	no	no	proa	no	no
Gobierno	remo	remo	tímón	tímón	remo	remo	tímón
Radio de giro	2	1	1	3*	3*	3*	2*
Velocidad de giro	moderado	rápido	rápido	lenta	moderada	lenta	lenta
Bancos de remos	3	2	-	1	3	1	-
Nº de remos	162	100	-	75	72	9	-
Remeros/ remos	2 superior 2 central 1 inferior	2 superior 2 inferior	-	2	2 superior 2 central 1 inferior	2	-
Remaje lento	3 nudos	3,5 nudos	-	1 nudo	2 nudos	1 nudo	-
Remaje de Crucero	5 nudos	5,5 nudos	-	3 nudos	3 nudos	2 nudos	-
Remaje de combate	9 nudos	10 nudos	-	5 nudos	5 nudos	3 nudos	-
Embestida	10 nudos	12 nudos	-	6,5 nudos	6 nudos	4 nudos	-
Mástiles	1	1	1	3	1	2	2
Tipo de vela	cangreja (1) latina (1)	cangreja (1) latina (1)	cangreja (1) latina (1)	cangreja (9)	latina (1)	cangreja (1) latina (1)	latina (4-6)
Navegación lenta	2,5 nudos	3 nudos	4 nudos	3 nudos	1,5 nudos	1,5 nudos	2,5 nudos
Navegación normal	4 nudos	4 nudos	7 nudos	7 nudos	3 nudos	2,5 nudos	5 nudos
Navegación rápida	7 nudos	7 nudos	13 nudos	12 nudos	4,5 nudos	4 nudos	9 nudos
Navegación máxima	8 nudos	9 nudos	16 nudos	15 nudos	6 nudos	5 nudos	14 nudos
Artillería	3 balistas 1 catapulta	2 balistas 1 catapulta	2 balistas	3 catapultas 2 balistas	2 balistas 1 catapulta	no	no
Provisiones	5 días	5 días	10 días	8 meses	7 días	20 días	1 mes
Carga	-	-	-	300 ton.	-	20 ton.	75 ton.
Notas	(1)	(1)	(1)	(1)	-	(1)	-
Coste (mo)	4.100	1.500	100	12.000	2.150	150	520

(1) Toda la tripulación está entrenada para ejercer de soldados, marineros o remeros según la necesidad.

### Naves de Lago Largo y Celduin

Muchas de las naves de los nórdicos son tan pequeñas que reciben la denominación de Botes. Aunque bien puede haber confusión entre si estamos ante un barco pequeño o un bote grande, seguiremos tratándolos como barcos.

Mercante "Cnearra" (No. Bote de río): barco que comercia desde Lago Largo hasta Riavod e incluso Rhûn. Puede ser transportado a pie por su propia tripulación debido a su escaso calado para sortear los rápidos, los bajíos y las cataratas del

Celduin. El Cnearra es un barco muy común entre los nórdicos, utilizándose también para el comercio entre Maethelburgo y Gondor a través del Anduin.

Patrulla del Lago "Mernac" (No. Barco del Lago): barco de patrulla de la guardia de la Ciudad del Lago.

Pequeño barco "Thurruc" (No. Pequeño Barco): es muy popular en Esgaroth. Puede llevar vela cangreja o latina.

Reglas de Navegación

Naves de Lago Largo y Celduin				
	Mercante "Cnearra"	Patrulla del Lago "Mernac"	Pequeño barco "Thuruc"	Barcaza de río Dorwinadan
Tipo de barco	T	T	T	T
Eslora	6-12 m.	13,25 m.	6 m.	11 m.
Manga	2,5-3,6 m.	2,4 m.	1,8 m.	4,8 m.
Calado	0,5 m.	0,6 m.	0,4 m.	0,75
Desplazamiento				
Franco a bordo	0,6 m.	0,9 m.	0,6 m.	1,2 m.
Quilla	sí	sí	sí	no
Construcción	tingladillo	tingladillo	tingladillo	barcaza
Diseño	bote	bote	bote	
Puente	40%	100%	100%	100%
Castillo de proa	no	no	no	no
Castillo central	no	no	no	no
Castillo de popa	no	no	no	no
Tripulación total	11-21	9	7	11
Oficiales	1	1	1	1
Soldados	-	(8)	-	-
Marineros	(10-20)	(8)	(6)	(10)
Remeros	(10-20)	(8)	(6)	(10)
Potencia del casco	moderada	moderada	débil	débil
Espolón	proa	no	no	no
Gobierno	remo	remo	remo	remo
Radio de giro	2*	1	2	3*
Velocidad de giro	lento	rápida	moderada	lento
Bancos de remos	1	1	1	-
Nº de remos	10-20	8	6	postes
Remeros/ remos	1	1	1	1
Remaje lento	2 nudos	1 nudos	1 nudos	1 nudo
Remaje de Crucero	3 nudos	2 nudos	2 nudos	1,5 nudo
Remaje de combate	4 nudos	3 nudos	2,5 nudos	2 nudo
Embestida	5 nudos	4 nudos	3 nudos	2 nudo
Mástiles	1	1	1	1
Tipo de vela	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (1) o latina (1)	cangreja (1) o latina (1)
Navegación lenta	1,5 nudos	2,5 nudos	latina (1)	2,5 nudos
Navegación normal	3 nudos	4 nudos	2,5 nudos	4 nudos
Navegación rápida	7 nudos	7 nudos	4 nudos	6 nudos
Navegación máxima	8,5 nudos	9 nudos	6 nudos 7,5 nudos	7,5 nudos
Artillería	no	no	no	no
Provisiones	5 días	10 días	5 días	10 días
Carga	1,5-3 ton.	1 ton.	1,5 ton.	8,5 ton.
Notas	(1)	(1)	(1)	(1)
Coste (mo)	11-24	90	10	65

(1) Los marineros hacen la vez de remeros, y en el caso del Mernac de soldados

Barcaza de río Dorwinadan: esta barcaza es utilizada por los comerciantes Dorwinadan para recorrer los ríos Celduin y Carnen, aunque no es normal encontrarla mas arriba de unas cataratas.

Barcos utilizados por las flotas

Los números indican el número indicativo de barcos que podían encontrarse en el S.XVII de la T.E.

**Flota de Edhellon**

- 15, Celebrist.
- 12, Aearran.
- 3, Pelannun.

**Flota Real de Pelargir (35-50)**

- 20, Galeazas de Pelargir.
- 7-22, Galeazas de transporte armadas. ½ o 1/3 en paz.
- 8, Galeras de guerra.
- 8, Patrullas costeras, en tiempos de paz. En la guerra sirven de exploración y vigilancia cerca de los puertos.
- Además, durante la Lucha entre Parientes y en el periodo posterior:
  - Carabela Rochros.
  - Carraca Carion.
  - Carraca normal.
  - Carraca pequeña.
  - Galeón Gaervinas.
  - Barcaza artillada Tolost(solo posteriormente).

**Escuadrones locales de Lebennin**

- 2, Galeazas de Pelargir.
- 3, Galeras de guerra.
- 5, Galeazas de transporte armadas.
- 10, Galeazas mercantes armadas.
- 5, Carracas corsarias.
- Carraca normal o pequeña (pocas).

**Flota del Príncipe de Dorn-en-Ernil**

- 8, Bajel-Cisne de Lond Ernill, en Lond Ernill.
- 12, Galeazas de transporte armadas, en Lond Ernill.
- 3, Galeras de guerra, en Linhir.
- 3, Galeazas de transporte armada, en Linhir.

**Bucaneros (10-20 mas o menos en todo Gondor)**

- Capitanes con patente de corso gondoriana.
- 4-8 bucaneros en Dol Amroth.
- 6-10 bucaneros en Pelargir.

Dromons de guerra.

Incursores costeros.

Carracas corsarias.

Carraca pequeña (pocas).

**Mercaderes gondorianos**

Galeazas mercantes gondorianas (12 en Lond Ernill, 12 en Linhir, 20 o más en Pelargir).

Galeazas de transporte (6 en Lond Ernill, 13 o más en Pelargir).

Pez largo mercante (13 o más en Pelargir).

Urka.Celbar (pocos).	Carraca pequeña.
Holk.Celfalas (pocos).	<b>Guardia de la Ciudad del Lago</b>
Carabela Rochros (pocos).	5 Patrulla del Lago Mernac
Invasor Turwing (pocos).	<b>Mercaderes nórdicos</b> (Lago Largo, río Celduin, Maethelburgo)
<b>Pescadores</b>	Mercante Cnearra.
Pescadores de Linhir.	Pequeño barco Thurruc
Carabela Rochros.	Barcaza de río Dorwinadan
<b>Flota Corsaria de Umbar</b>	<b>Flota de Tharbad</b>
24-36 Dromons de guerra (fijos 12).	1-8 carabelas Rochros con tripulación de 20 marineros que sirven a la vez de soldados. Patrullan el Gwathló.
60-90 Dromons incursores (fijos 30).	<b>Mercaderes de Tharbad y Eriador</b>
12 Patrullas costeras.	Urka.Celbar.
10 Catamaranes de guerra	Holk Celfalas.
Galeazas de guerra pesadas.	Carabela Rochros.
Galeazas de guerra ligeras.	Carraca normal.
Dromons Cairvagor (pocos).	Carraca pequeña.
Invasores Draugaer.	Botines de las presas
Un escuadrón de incursión habitual suele formarse por 2-4 dromons incursores acompañados de 1-2 buques mercantes.	Cuando los jugadores consigan apresar barcos enemigos o invadir poblaciones costeras habrá que calcular el botín que les correspondan. Por supuesto, la recompensa depende de los resultados en los combates que lleven a cabo, combinando estas reglas de navegación con las reglas de combate en masa. Es decir, primero se resuelve el combate naval necesario para apresar el barco enemigo, y después, con las reglas de combate en masa, se resuelve el abordaje en sí. También es posible que los jugadores desembarquen cerca de la costa, ataquen una población costera y vuelvan al barco para huir con el botín (es lo que se llama una incursión). Recordemos que hay cuatro resultados posibles de una batalla en las reglas de combate en masa: (1) ambos fallan sus tiradas, (2) Ambos tienen éxito en sus tiradas, (3) el atacante falla y el defensor la pasa, y (4) el atacante tiene éxito y el defensor no.
<b>Mercaderes de umbar</b> (40 o más en total)	Las tácticas y métodos de los Corsarios, piratas, contrabandistas, bucaneros, la Flota Real y mercaderes de todos los rincones, así como el reparto del botín en cada caso, están descritos con detalle en los libros mencionados en la bibliografía.
Galeazas mercantes umbarianas	Cada objetivo asaltado proporciona varios tipos de botines, clasificados de la siguiente manera:
Mercantes haradrim.	<b>Puntos de botín:</b> mercancías de valor fácilmente transportables. Cualquier barco podrá llevarlas sin importar su tamaño.
Urka Celbar (pocos).	<b>Toneladas de carga:</b> mercancías de gran tamaño transportadas en las bodegas de los barcos mercantes. Solo podrán llevarse si en la bodega del vencedor hay espacio suficiente. Los capitanes de barcos que no tienen bodega donde llevar la carga capturada no pueden hacer otra cosa que abandonarla, conformándose con el resto del botín; a no ser que consigan
Holk Celfalas (pocos).	
<b>Flotas Haradrims del Cercano Harad</b>	
Quinquirremes esclavistas.	
Khurn-Nagla.	
Invasores Shebek.	
<b>Mercaderes haradrim del Cercano Harad</b>	
Mercantes haradrim.	
<b>Contrabandistas</b>	
Corredores de Balimur.	
Mercantes haradrim.	
<b>Piratas</b>	
Dromon de guerra (pocos).	
Dromon incursores.	
Carracas corsarias.	
Galeaza de guerra pesada.	
Galeras de guerra (raramente).	
Dromons Cairvagor.	

capturar el propio barco mercante en condiciones aceptables para la navegación y tengan suficientes hombres para tripularlo. En estos casos el barco capturado se conduce a un puerto seguro por una ruta tranquila. Una última posibilidad es llevar tus propios barcos mercantes y trasladar la carga si el navío apresado está muy deteriorado. Esta táctica es muy común entre los Corsarios.

muy influenciados por los agentes de Sauron. Las tablas indican el número de esclavos que se conseguirían en el caso de que a los vencedores les interesara capturarlos. Por supuesto, un barco no podrá llevarse a todos como esclavos. Solo a una cantidad reducida.

Botín de la tripulación en incursiones costeras			
Objetivo	P. Botín	Animales	Esclavos
Aldea pesquera	1D10 -1	2D10	2D10
Aldea granjera	1D10 -1	2D10+20	2D10
Pueblo	1D100+10	1D10	8D10
Fortificación	2D100+20	-	2D10
Gran fortificación	4D100+100	-	4D10
Ciudad	10D100+100	1D10	1D100

Botín de la tripulación en el mar (1/2)			
Objetivo	Puntos de botín	Ton. de carga	Esclavos
Galeaza de guerra		-	
Celebrist (g)			
Galera mercante Aerraan (m)		1D10+5	
Carraca Pellannun (m)		1d100+50	
Urca (g)	2D10+10	-	2D10
Urca (m)	1D10	9D10	1D10
Holk (g)	2D10+10	-	2D10
Holk (m)	1D10	10D10	1D10
Carabela (g)	2D10+10	-	2D10
Carabela (m)	1D10-1	2D10	1D10
Carabela (p)	1D10	2D10	2D10
Carraca Cairon (g)	3D10+15	-	4D10
Carraca, normal (g)	2D10+15	-	3D10
Carraca, normal (m)	1D10	1d100+40	2D10
Carraca, normal (p)	1D10+1	1d100+40	3D10
Carraca, pequeña (g)	2D10+10	-	2D10
Carraca, pequeña (m)	1D10-1	7D10	1D10
Carraca, pequeña (p)	1D10	7D10	2D10
Galeón Gaervinas (g)	3D10+15	-	3D10
Dromon Cairvapor (g)	3D10+15	-	3D10
Invasor Turwing (p)	1D10	2D10	2D10
Barcaza artillada Tolost	10D10	-	5D10
m = mercante / contrabandista / barco pesquero p = pirata / contrabandista g = barco de guerra / barco adaptado para la guerra			

**Animales:** una cantidad limitada de cerdos, ovejas...

**Esclavos:** solo algunas culturas comercian con esclavos, como algunas tribus haradrim, los Corsarios de Umbar y los númenóreanos negros en tiempos de guerra o cuando están

Botín de la tripulación en el mar (2/2)			
Objetivo	Puntos de botín	Ton. de carga	Esclavos
Galera de guerra (g)	2D10+15	-	3D10
Patrulla costera (g)	2D10+10		2D10
Carraca corsaria (p/m/g)	2D10+15	1d100+20	3D10
Galeaza mercante armada (g)	2D10+10	-	3D10
Galeaza mercante (m)	1D10	4D10	1D10
Galeaza de transporte armada (g)	2D10+20	-	3D10
Galeaza de transporte (m)	2D10	4D100	2D10
Galeaza de Pelargir (g)	3D10+15		4D10
Corredor de Balimur (m)	2D10	1D10	1D10
Pescador de Linhir (m)	1D10-2	1D10	1D10
Incursor costero (p)	1D10	-	2D10
Pez largo mercante (m)	1D10+1	2D10+5	2D10
Bajel cisne de Lond Ernil (g)	2D10+15	-	3D10
Dromon incursor (g)	2D10+15	-	3D10
Dromon de guerra (g)	3D10+15	-	4D10
Catamarán de guerra (g)	2D10+10	-	1D10
Galeaza de guerra pesada (g)	3D10+15	-	3D10
Galeaza de guerra ligera (g)	2D10+15	-	3D10
Patrulla costera (g)	2D10+10	-	2D10
Galeaza mercante (m)	1D10	10D10	2D10
Quinquirreme esclavista (g)	3D10+15	-	4D10
Mercante haradrim (m)	1D10-1	2D10+5	1D10
Khurn-Nagla (g)	2D10+10	7D10+5	2D10
Prog pesado (g)	3D10+15	-	3D10
Prog ligero (g)	2D10+15	-	3D10
Gato de guerra (g)	2D10	-	2D10
Palanrist (m)	1D10+5	3D100	3D10
Galera de guerra (g)	2D10+10	-	3D10
Coca mercante (m)	1D10-1	2D10	1D10
Khurn-Nagla (g) (Lejano Harad)	2D10+10	7D10+5	2D10
Mercante Cnearra (m)	1D10	1 o 3	1D10
Patrulla del Lago Mernac (g)	1D10	-	1D10
Pequeño barco Thurrucc (m)	1D10-5	0 o 1	1D10
Barcaza de río dorwinadan (m)	1D10	1D10-2	1D10
m = mercante / contrabandista / barco pesquero p = pirata / contrabandista g = barco de guerra / barco adaptado para la guerra			

Compraventa de bienes								
Bienes	Precio común	Pelargir / Lond Ernil	Puertos gondorionos	Umbar y puertos de Umbar	Puertos haradrim	Tharbad y puertos de Eriador	Lejano y Gran Harad	Lago Largo / Celduin
Punto de botín	-	10	10	8	10	9	12	11
Tonelada de carga	-	10	9	9	10	9	9	10
Animales	-	25 mp	25 mp	20	23 mp	27 mp	24 mp	30 mp
Esclavos	-	no	no	no / 4	6	no	7	no
Galeaza de guerra Celebrist	700	no ****	no ****	560	770	no ****	780	no ****
Galera mercante Aermaan	500	no ****	no ****	400	440	no ****	450	no ****
Carraca Pellannun *	1500	no ****	no ****	1200	1320	no ****	1600	no ****
Urca	1100	990	990 **	880	1200	1000	1200	no
Holk	1400	1260	1260 **	1120	1500	1300	1500	no
Carabela	625	562	562 **	500	650	600	650	no
Carraca Cairon *	4500	4050 ***	no	3600	5000	no	5100	no
Carraca, normal *	2900	2610	2610	2320	3100	no	3200	no
Carraca, pequeña	800	720	720 **	640	850	750	900	no
Galeón Gaervinas *	3600	3240 ***	no	2880	4000	no	4100	no
Dromon Cairvapor *	1400	1260 ***	no	1120	1600	no	1300	no
Invasor Turwing	800	720	720 **	640	850	no	800	no
Barcaza artillada Tolost *	4000	no ****	no ****	3200	4500	no	no	no
Galera de guerra *	1800	1620 ***	no	1440	1900	no	1700	no
Patrulla costera	450	405 ***	405 ***	360	450	410 ***	460	no
Carraca corsaria *	1500	1350	1350	1200	1650	no	1700	no
Galeaza mercante	600	540	540 **	480	500	550	550	no
Galeaza de transporte *	3600	3240	3240	2880	3800	no	3700	no
Galeaza de Pelargir *	5400	no ****	no ****	4320	5900	no	6000	no
Corredor de Balimur	200	180	180 **	160	200	180	210	180
Pescador de Linhir	190-400	170-360	170-360**	150-320	190-400	175-370	190-400	180-380
Incursor costero	870	785	785 **	696	900	no	880	no
Pez largo mercante *	1100	990	990	880	1000	1000	1000	no
Bajel cisne de Lond Ernil *	1600	no ****	no ****	1280	1720	no	1800	no
Dromon incursor *	1900	1710 ***	no	1520	1900	no	1900	no
Dromon de guerra *	4100-5700	3690-5130 - ***	no	3280-4560	4100-5700	no	4100- 5700	no
Catamarán de guerra	130	115	115 **	104	140	no	130	150
Galeaza de guerra pesada *	5300	4770 ***	no	4240	5300	no	5300	no
Galeaza de guerra ligera *	2000	1800 ***	no	1600	2000	no	2000	no
Patrulla costera	195	175	175 **	156	180	180 ***	200	210
Galeaza mercante *	1200	1080	1080	960	1200	1090	1200	no
Quinquirreme esclavista *	3500	3150 ***	no	2800	3200	no	3100	no
Mercante haradrim	600	540	540 **	480	500	560	500	no
Khurn-Nagla	680	610 ***	610 ***	544	650	no	650	no
Prog pesado *	4100	3690 ***	no	3280	4300	no	3800	no
Prog ligero *	1500	1350 ***	no	1200	1600	no	1400	no
Gato de guerra	100	90	90 **	80	110	no	95	110
Palanrist *	12000	10800	no	9600	no	no	11100	no
Galera de guerra *	2150	1935 ***	no	1720	2350	no	2000	no
Coca mercante	150	135	135 **	120	140	140	140	170
Khurn-Nagla	520	470 ***	470 ***	416	500	no	480	no
Mercante Cnearra	11-24	10-21	10-21**	8-19	9-20	10-23	11-24	11-24
Patrulla del Lago Mernac	90	81	81**	72	80	82	85	90
Pequeño barco Thurruc	10	9	9**	8	8	9	10	10
Barcaza de río dorwinadan	65	58	58**	52	50	60	60	65

La presencia de personalidades destacadas o de documentos importantes en el objetivo debe de controlarlo el director de juego.

En las reglas de combates en masas se ofrece una tabla de botín para cada personaje jugador. Solo se utiliza si algún personaje realiza pillaje y no comparte el botín.

Los resultados de la tabla de Botín de la Tripulación se indica por cada barco que participa en un asalto, teniendo en cuenta la cantidad que se puede uno llevar. Por supuesto, uno puede asaltar un pueblo y vencer a sus defensores, pero no podrá cargar con todo en el barco. Cuando un escuadrón participa en una incursión, el DJ tira por cada barco participante, suma todos los resultados y se divide de la manera que se haya pactado. A no ser que haya algún elemento discolor, claro, pero eso ya es otra historia.

Si en algún caso sale un resultado negativo se entenderá que en ese momento el barco no llevaba carga alguna, bien porque iba a buscarla, porque le hubieran asaltado antes, o por cualquier otra razón que el director de juego desee dar.

Según los cuatro resultados posibles de una batalla en las reglas de combate en masa que mencionamos antes, y si el combate se desarrolla en tierra o en mar, hay que tener en cuenta los siguientes modificadores.

Resultado 1 en tierra: la cantidad de botín se divide entre 10.

Resultado 2 en tierra: la cantidad de botín se divide entre 3

Resultado 3 en tierra: no hay botín.

Resultado 4 en tierra: no hay modificaciones.

Resultados 1, 2 y 3 en mar: no hay botín.

Resultado 4 en mar: no hay modificaciones.

### Compra y Venta de Bienes

La tabla de compraventa de bienes muestra los precios por los que los jugadores pueden comprar y vender los botines conseguidos según el puerto en el que se encuentren.

A la hora de comprar se utilizará la columna de precio común, teniendo en cuenta que en principio solo se puede adquirir un barco en los puertos donde es habitual encontrarlo. Es decir, los barcos gondorianos se pueden encontrar en los puertos de Gondor, pero difícilmente hallaras uno en el Lejano Harad. Un mercante haradrim es posible encontrarlo en un puerto gondoriano en tiempos de paz, pero será difícil que el dueño quiera venderlo si debe de volver a su tierra natal en él. El precio común es aplicable para un barco de un pocos años de antigüedad, pero bien conservado. Los navíos completamente nuevos deben de ser encargados a un astillero y cuestan un 10-20% más, además del tiempo de entrega que varía entre los cuatro meses para un barco pequeño, y los doce-quince meses de uno grande. También se puede comprar un barco viejo o en malas condiciones por la mitad del precio establecido, pero deberá reflejar su deterioro, como un casco más débil, menor capacidad de carga o menor velocidad de navegación.

El resto de columnas indican cuanto pueden conseguir los

jugadores por vender un barco en cualquier puerto disponible. Una táctica habitual cuando se captura un barco puede ser llevarlo a algún puerto lejano donde se pague más por él. Estos precios son orientativos y dependen de las circunstancias comerciales de cada zona.

A la hora de vender un barco, el Director de Juego siempre tendrá en cuenta el tamaño del puerto y si en esos momentos hay mercado suficiente. Por ejemplo, en los puertos haradrim se dan precios para casi todo tipo de barcos, pero será más fácil vender una Carraca Cairon en la ciudad portuaria de Dúsalan que en un pueblecito pesquero (prácticamente imposible). En otras ocasiones habrá que tener en cuenta quien podría comprar el barco y para qué.

En los puertos élficos no se comercia con buques. Los barcos élficos no están a la venta, y si difícilmente se permite la entrada a extranjeros en sus puertos, mucho más lo será su venta. Como mucho podrían regalar algún barco a algún *amigo de los elfos*.

La Cámara de Comercio de Pelargir, con representantes en los principales puertos de Gondor (astilleros y ciudades portuarias) se queda con un 10% del precio por gastos administrativos. En el resto de puertos mas pequeños, generalmente pesqueros, se puede conseguir vender al precio habitual al no intervenir la administración, seguramente por contrabando y siempre que el director de juego considere que hay mercado en ese momento.

En Umbar los impuestos son muy elevados, quedándose con un 20% del precio directamente. La gran ventaja del puerto son sus instalaciones y que prácticamente se puede vender y comprar de todo.

En los puertos haradrim más importantes se podría llegar a pagar una considerable suma por prácticamente cualquier navío que no produzcan por sí mismos. El vendedor, generalmente, se puede llevar entre un 7% y un 10% más del precio habitual. Sin embargo no les interesan tanto los barcos que son parecidos a los que ya tienen, y pagaran menos por ello. Algo parecido ocurre en el Lejano y Gran Harad.

En Tharbad se aplica entre un 7% y un 9% de impuestos. Al ser un puerto fluvial muy lejos del mar, no comercia con ciertas clases de buques, aunque estos pudieran llegar a amarrar en el muelle.

En Lago Largo y Celduin interesan los barcos más pequeños posibles, sobretodo por el inconveniente de sortear los rápidos o cascadas del Celduin. Aún así puede haber algún interés en algún barco que pueda navegar por el mar de Rhûn y la parte baja del Celduin. Para algunos barcos que tienen precio se supone que deberían de estar construidos en algún puerto importante del mar de Rhûn, como Riavod, dado que es imposible que un barco capturado en el Belegaer se traslade a un mar interior.

### Leyenda de la tabla de compraventa de bienes

\* Solo en ciudades portuarias o astilleros, no en pueblos pesqueros o puertos fluviales con capacidad limitada.



\*\* Se puede conseguir vender al precio común si se elude a la administración.

\*\*\* Siempre los compra un representante de la Armada. El gobierno de Gondor no quiere que los particulares posean un navío tan poderoso. Lo mismo ocurriría en Tharbad, aunque aquí es más fácil el contrabando.

\*\*\*\* En los puertos gondorianos y en Tharbad los representantes oficales se extrañarían de que alguien quisiera vender un barco élfico o un barco de guerra fabricado exclusivamente en los astilleros de Pelargir o Lond Ernil. Seguramente abrirían una investigación y los vendedores deberían de dar muchas explicaciones. En el resto de puertos bien pudiera haber alguien interesado en adquirir tales bellezas. En Lago Largo reconocerían el diseño élfico, y dado su buen trato con los elfos de Bosque Oscuro, avisarían del suceso.

No: no está a la venta, bien porque no se comercia con esclavos o porque el puerto no tiene mercado o no le interesan ciertos tipos de barcos. Por otro lado, la trata de esclavos está fuera de la ley en los lugares que se adhieren a los ideales de los fieles. En el caso de Umbar sólo se practicó en las épocas en las que estaba bajo la influencia directa de Sauron (3.262-3.320 S.E., 923-933 T.E. y 1.940-3.019 T.E.), practicada por los númenóreanos negros que adoraban a Melkor. En los demás periodos los ciudadanos de Umbar, fueran de la raza que fueran, aborrecían tal práctica.

### Ciudades y pueblos portuarios

**Puertos élficos:** Edhellond (astilleros), Forlond (astilleros), Harlond (astilleros), Mithlond / Puertos Grises (astilleros), Osth-in-Edhil (puerto fluvial en ruinas), Lorien (<<puerto fluvial>>, en el cauce de plata hay algunas embarcaciones pequeñas capaces de navegar por el Anduin e incluso por alta mar).

**Puertos de Gondor:** Pelargir (astilleros), Lond Ernil (astilleros), Barad Harn (pueblo pesquero, sin puerto), Bar-en-Tinnen (pueblo pesquero), Caras Tolfalas (pueblo pesquero), Eithel Thurin (pueblo pesquero), Fanuilond (pueblo costero), Glanhir (puerto fluvial), Haerlond (ciudad portuaria), Harlond (puerto fluvial), Linhir (ciudad portuaria), Methir (pueblo pesquero), Onodrieth (puerto fluvial), Osgiliath (puerto fluvial en declive), Spathlin (puerto fluvial), Tir Anduin (transbordador) Tir Limclaro (vado), Bahía Girlos (pueblo pesquero), Sarlond (pueblo pesquero).

**Puertos de Umbar:** Umbar (astilleros), Dibís (pueblo pesquero), Barazón (pueblo pesquero)

**Puertos haradrim:** Dûsalan (ciudad costera), Kas Marzûk / Caras Mirilond (ciudad costera), Kas Shadoul (ciudad costera), Kas Shafra (ciudad costera), Sook Asni (pueblo costero), Kiba (pueblo pesquero).

**Puertos de Eriador:** Tharbad (puerto fluvial), Annon baran (pueblo pesquero), Rood (puerto fluvial), Suduri (puerto fluvial).

**Puertos del Lejano y Gran Harad:** Bozisha-Dar (astilleros), Tûl Harar (astilleros), Tûl Isra (puerto fluvial extramuros),

Charnesra (puerto fluvial en ruinas), Tyarret (puerto fluvial).

**Puertos de Lago Largo y Celduin:** Esgaroth (puerto fluvial), Ilanin (puerto fluvial), Londaroth (puerto fluvial), Valle (puerto fluvial), Riavod (ciudad portuaria).

### Bibliografía

- Los Señores del Mar de Gondor, de JOC Internacional.
- Los Puertos de Gondor, de JOC Internacional.
- Atlas del Noroeste de la Tierra Media, de JOC Internacional.
- Guía de la Tierra Media, de JOC Internacional.
- La Lucha entre Parientes, de JOC Internacional.
- La Búsqueda de las Palantiri, de JOC Internacional.
- Atlas de la Tierra Media (Karen Wynn Fonstad), de Timun Mass.
- Piratas, de Ludotecnia y la Factoría de Ideas.
- Las Gentes de Gondor Meridional, de la Factoría de Ideas.
- La Tierra de Gondor Meridional, de la Factoría de Ideas.
- La Tierra de Harad, de la Factoría de Ideas.
- Ciudad del Lago, de la Factoría de Ideas.

## Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo **libremente**. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

### El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

### Sobre aspectos legales y morales

**Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro**, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo

librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

### Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: [varissa@igijon.com](mailto:varissa@igijon.com).

### Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R. Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).