LA PRIMERA SIMULACION DE AVENTURAS DE PIRATAS

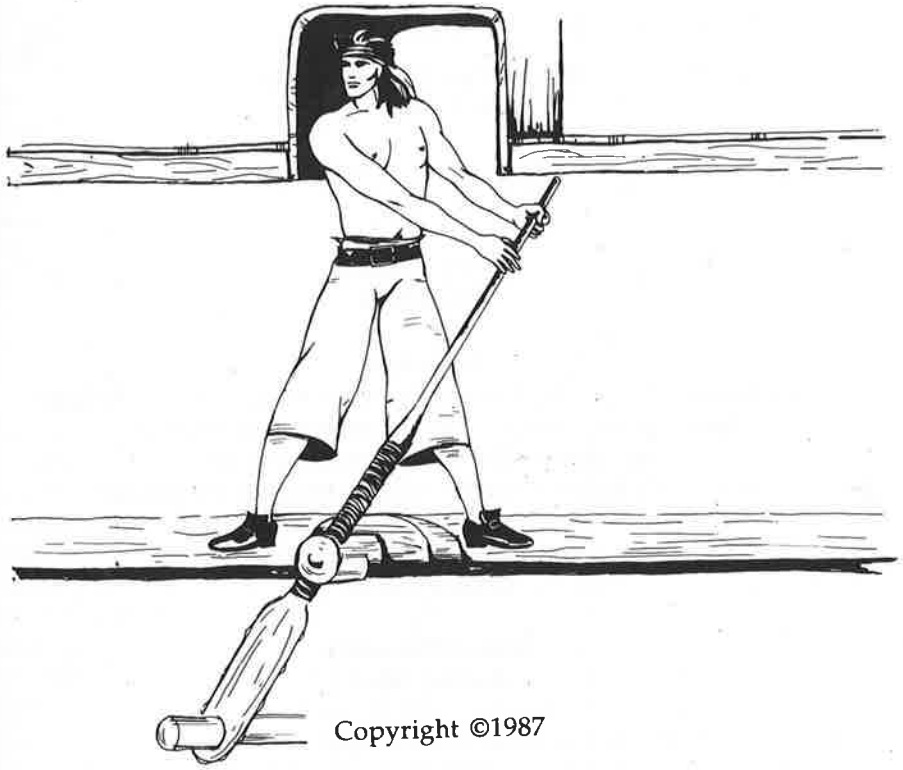
PIRATES!

SIMULADOR

ERBE

PIRATES!™

Being a complete and comprehensive account of the Great Age of Buccaneering in the West Indies between the years 1560 and 1700.



Copyright ©1987

PIRATES! is MicroProse Software, Inc.'s trademark for its computer game of Privateering, Smuggling and Piracy in the Caribbean.

Tandy, Atari, and IBM are trademarks of Tandy Corporation, Atari Inc., and International Business Machines Inc.
Commodore 64 and Amiga are trademarks of Commodore Business Machines Inc.
Apple II and Macintosh are trademarks of Apple Computer, Inc.

CREDITS

Game Design
Sid Meier

Software Graphics
Michael Haire

Scenario Design & Documentation
Arnold Hendrick

Software Development (C64)
Sid Meier

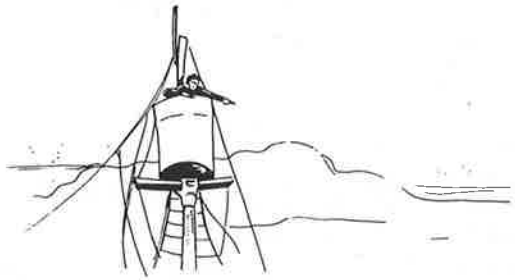
Quality Assurance
Alan Roireau

Playtesting:
Alan Roireau, Bill Stealey, Philippe Leroy, Ed Bever, Lawrence Schick,
Russ Cooney, Thomas Witter, Larry Martin, Steve Byrne,
John Stanoch, Dave Schaefer, Steve Meyer,
with the CUM-BACC and BAYCUG Commdore user-groups.

Cover & Map Art
Rebecca Butcher

Manual Illustrations
Michael Haire

Print Graphics Director
Mark Ciola



Introducción

Esta fue una época de nuevos reyes e imperios, de nuevas pruebas de fuerza y poder. En esta época un hombre podía pasar honor y valor a la Corona. Ahora tú puedes ser ese hombre en ¡PIRATAS!, un juego de espadachines valientes en tierras del Caribe Español.

En ¡PIRATAS! navegarás a través del Caribe valiéndote de tu propia experiencia o con la ayuda de una brújula y astrolabio. En paz o en guerra, demuestra tu destreza como navegante y cuando llegue la hora de luchar, haz lo que hicieron aquellos capitales de entonces, ponte al frente de tus hombres y blandiendo tu espada, ataca al Capitán enemigo. Este es un nuevo tipo de juego, una simulación llena de acción. Tus actividades se basan en lo que hicieron aquellos hombres, navegar en barcos y batirse con las espadas.

El Caribe es un lugar de grandes aventuras, desde las emboscadas a barcos cargados de tesoros de Sir Francis Drake a los saqueos piratas del famoso Henry Morgan. Como estos hombres, puedes discutir sobre asuntos políticos con distintos gobernantes, entrar furtivamente en las ciudades, tratar clandestinamente con comerciantes locales, batirse en duelo con nobles de todas las nacionalidades, rescatar a niños abandonados de las terribles plantaciones de esclavos e incluso conocer a una bella mujer. Cuando hayas reunidos suficientes tesoros, tierras, honores y disfrutes de una buena reputación, podrás jubilarte.

¡PIRATAS! revive una época de grandes aventuras. Como en cualquier simulación, MicroProse, hemos estudiado ampliamente todos los detalles, sus gentes, los lugares, los barcos utilizados y las batallas libradas para que juegues con el mayor nivel de realismo posible. ¡PIRATAS! va más allá de la simple fantasía y recrea el mundo de una emocionante página de la historia.

Si prefieres entrar directamente en el juego y aprender !PIRATAS! mientras juegas una partida, sigue las instrucciones de «Cómo jugar sin leer el manual».

Si prefieres entender los conceptos antes de empezar a jugar, pasa a la página «Al principio» y lee el Libro I.

Contenido

3 Introducción
5 Cómo jugar sin leer el manual (G64)

Libro I. Instrucciones a los Capitales
9 Al principio...
16 Esgrima
24 Viajando por el Caribe
31 Tácticas del Combate Naval
37 Picas y Mosquetones: Tácticas de los Combates Terrestres

Libro II. Vida en las Indias Occidentales
42 Tu Carrera en Alta Mar
47 La vida Colonial
55 Glosario de Barcos durante 1690

Libro III. Las Antillas Doradas
61 Expediciones Famosas
68 Otra Epoca
71 El Imperio de la Plata, 1560
74 Comerciantes & Contrabandistas, 1600
77 Los Nuevos Colonizadores, 1620
80 Guerra por Beneficios, 1640
82 Los Héroes Bucaneros, 1660
84 El ocaso de los Piratas, 1680

Apéndices
86 Indice Geográfico
92 Notas & Memorandum
94 Salvar una Partida, el Hall de la Fama, Solución de Problemas.

Cómo está organizado el manual

Cómo jugar sin leer el manual.—Esta sección incluye las instrucciones de carga, una guía para jugar tu primera partida y un resumen de los mandatos de control.

Libro I: Instrucciones a los Capitanes.—Esta sección incluye información amplia sobre el juego. Las Memorias del Capitán Sydney y algunas Notas Históricas que te darán información extra.

Libro II: Vida en las Indias Occidentales.—Esta sección amplía tus conocimientos sobre los distintos sucesos que se están produciendo, cómo puedes actuar sobre ellos y cómo puedes aprovecharlos.

Libro III: Las Antillas Doradas.—Esta sección te da información más detallada sobre los distintos barcos de aquella época, las expediciones más famosas y la situación económica y política de cada una de las seis épocas en que está dividido el juego.

Cómo jugar sin leer el manual
Commodore C64, C64C o C128

Instrucciones de Carga ¡PIRATAS!
para el Commodore C64 / C64C / C128

Instrucciones de Carga

¡PIRATAS! requiere un C64, C64C o C128 con unidad de disco de 1541 o 1571 y un joystick. Sigue estas instrucciones para cargar el juego:

1. Apaga el ordenador y la unidad de disco.

2. Inserta el joystick en la puerta 2. No dejes ningún joystick conectado en la puerta 1 (si no, se pueden bloquear los controles).

3. Enciende la unidad de disco. ATENCION: no dejes ningún disco en la unidad cuando la enciendas o apagues; tu disco puede resultar dañado.

4. Quita todos los cartuchos de tu ordenador.

5. Inserta el disco ¡PIRATAS! con la etiqueta hacia arriba en la unidad de disco. Cierra la puerta de la unidad.

6. Enciende el ordenador.

En el C128, el programa se carga automáticamente.
En el C64 o C64C, para cargar el programa deberás teclear:

LOAD"*",8,1

y pultsar RETURN. Después de cargar, deja el disco en la unidad.

7. Ten a mano un disco de repuesto. Para salvar la partida necesitarás un disco en blanco. No es necesario que formatees el disco (en la opción salvar partida se encuentra incluida una rutina especial para formatear discos).

Si tienes problemas cargando el programa, consulta la guía de solución de problemas que se encuentra al final del manual.

Salvar una Partida

Necesitarás un disco extra, en blanco, para salvar una partida de ¡PIRATAS! Para salvar una partida, entra en cualquier ciudad, selecciona la opción «Check Information» (Comprobar Información) y después «Save Game» (Salvar Partida). Sigue las instrucciones de pantalla. Los discos para salvar una partida de ¡PIRATAS! utilizan un formato especial. Utiliza la opción de formateo que se encuentra en la opción «Save Game»; un disco normalmente formateado no será suficiente. Fíjate que cuando formateas un disco lo preparas para salvar partidas, pero en ese momento NO salvas nada.

También es necesario que tengas un disco formateado si deseas grabar tu puntuación en el Hall de la Fama.

Tu primera Partida

Este «comienzo rápido» es para jugadores que aprenden con la práctica. Si quieres entender qué es lo que está pasando, lee la sección correspondiente del manual.

Opciones para empezar: Para empezar una partida selecciona:

1. *Bienvenido:* **«Star a New Career» (Empieza una Nueva Carrera).**
2. *¿Peíodo Histórico Especial?:* **No.**
3. *¿Cuál es tu nacionalidad?:* **«English» (Inglés).**
4. *Teclea tu nombre (no más de 9 caracteres) y pulsa «Return».*
5. *Tu eres un:* **«Apprentice» (Aprendiz).**
6. *Habilidad especial:* **«Skill at Fencing» (Esgrima).**

Si tienes dudas, consulta la sección «Al Principio», del Libro I, para más información.

IMPORTANTE: ¡Debes saber cuándo llega la **Flota del Tesoro** o el **Tren de la Plata!**

1. Si te preguntan sobre la Flota del Tesoro en 1660, cnosulta la página 44.
2. Si te preguntan sobre el Tren de Plata en 1660, consulta la página 46.

Si tienes dudas consulta «La Flota del Tesoro & Tren de la plata», para más información.

Tu Primer Duelo: Consulta el Resumen de Controles de la página siguiente o pasa a la página 16 para una explicación más detallada.

En el Puerto: Explora el puerto y las opciones disponibles antes de zarpar a alta mar. Sin embargo, no repartas aún el botín. Consulta la página 25 para más información.

Cruzando los Mares: Consulta el Resumen de Controles de la página siguiente. Si te acercas a puertos Españoles tendrás enfrentamientos navales más prometedores. Consulta la página 31 para más información sobre enfrentamientos y combates navalas.

Final de tu Viaje: Vuelve a puerto y selecciona la opción «Divide the Plunder» (Repartir el Botín). Después tómate un descanso (selecciona «Retirement»). Esto dará por terminada la partida y aparecerá tu puntuación. No te preocupes, puedes volver a jugar en cualquier momento (si te lo permite tu salud). Consulta las páginas 42 a 44 para más información.

Estas instrucciones te permitirán empezar una partida, pero lee el manual para más información.

Estas instrucciones te permitirán empezar una partida pero lee el manual para más información

Resumen de los Controles

Menús de Control (ver pág. 9, «Al principio»).
Movimiento del cursor: Mueve el joystick en la dirección deseada.
Selección de la opción iluminada: Pulsa el botón disparo del joystick.

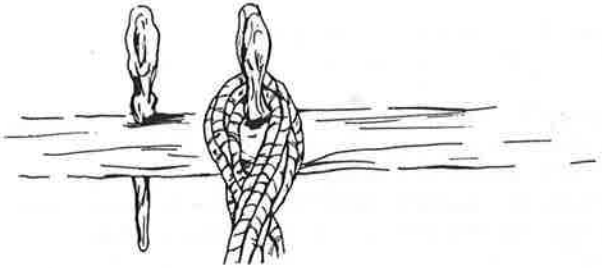
Comercio & Movimiento de Mercancias (ver página 25).
Selección de la Línea Comercial: mueve el joystick para que apunte a la línea de la pantalla.
Comprar (coger) mercancías: mueve el joystick hacia la izquierda para recoger la mercancía comprada.
Vender (dejar) mercancías: mueve el joystick hacia la derecha para dejar la mercancía vendida.

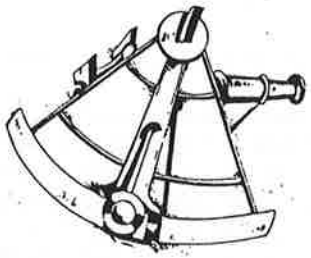
Esgrima (ver página 16).
Ataque Rápido: Joystick a la izquierda (arriba, centro o abajo).
Ataque Enérgico: Mantén presionado el botón disparo y mueve el joystick a la izquierda (arriba, centro o abajo).
Parada (Bloqueo del Ataque): Joystick al centro (arriba, centro o abajo).
Retroceder mientras Paras: Joystick a la derecha (arriba, centro o abajo).
NOTA: La altura del joystick (arriba, al centro, abajo) determina la altura del ataque o parada.

Navegando por el Caribe (ver página 24).
Zarpar del Puerto: Mueve el joystick en la dirección en la que desees zarpar.
Navegacion: Joystick a la izquierda, el barco gira a la izquierda. Joystick a la derecha, el barco gira a la derecha.
Avance por Tierra: Mueve el joystick hacia donde quieras ir.
NOTA: Si fondeas en cualquier lugar cercano a la costa desembarcarás automáticamente. No obstante, cualquier travesía sobre los arrecifres puede ser fatal.

Combates Navales (ver página 31).
Navegación: Joystick a la izquierda, gira el barco a la izquierda. Joystick a la derecha, gira el barco a la derecha.
Velas Arriba/Abajo: Joystick hacia arriba se levantan las velas; Joystick hacia abajo, se bajan las velas.
Disparo de Cañón: Pulsa disparo para disparar de costado.
Abordaje del Enemigo: Coloca tu barco junto al barco enemigo y lucha contra su tripulación blandiendo tu espada.
NOTA: Si atacas a un fuerte, atraca con tu barco cerca del fuerte y asáltalo.

Combates Terrestres (ver página 37).
Mover un grupo: Mueve el joystick hacia donde quieras avanzar.
Mover todos los grupos a la vez: Mantén presionado el botón de disparo mientras mueves el joystick.
Disparar al enemigo: No muevas a tus hombres, ellos dispararán automáticamente cuando estén dentro de la zona de fuego.
Combate Cuerpo a Cuerpo: Lleva a tus hombres directamente contra el enemigo (necesario para asaltar un fuerte).
NOTA: No pulses el botón disparo para disparar. Los grupos disparan automáticamente. El botón disparo se utiliza para pasar de un grupo a otro o para mover a todos los grupos al mismo tiempo.





Al Principio...

En Europa aparecen nuevos Reyes y Emperadores. Abundan las oportunidades para los hombres ambiciosos. Se puede alcanzar la fama, se pueden ganar grandes fortunas, es posible casarse con hermosas damas y si se disfruta del favor real se puede llegar a conseguir un título de nobleza... «Duque del Reino», suena bien ¿no? En esta época, hasta los hombres más famosos podían ser de origen humilde.

Para empezar tu aventura, carga el juego (consulta «instrucciones de carga»). Si tienes problemas consulta la última sección del manual. Para seleccionar una opción, mueve el indicador sobre la pantalla (vía joystick, ratón o teclas cursor del teclado) hasta que se ilumine la opción deseada y después pulsa el botón disparo del joystick. No esperes cuando aparezca el mensaje «Press to Continue» (Pulsa para Continuar).

Unas palabras sobre tus objetivos

Nacido en una familia humilde, tu objetivo es hacer fortuna en las Indias Occidentales para poder retirarte a una vida de riqueza, comodidad y alto estatus. Tu nivel dependerá de tu fortuna, tu categoría, tus tierras, tu reputación, la mujer con la que te casaste (si te casaste), y de cualquier suceso especialmente importante que hayas vivido en los mares del Caribe.

Puedes jubilarte después de un viaje, cuando regreses a puerto y repartas el botín. Si te lo permite la salud y si lo deseas, puedes volver a participar en otra aventura. Como estás aprendiendo prueba varias veces esta opción para entenderla mejor. Consulta «Tu Carrera en Alta Mar» para tener más información sobre tu jubilación y felicidad futura.

Bienvenido a ¡PIRATAS!
Revive con nosotros la edad dorada de la piratería por los mares del Caribe. Deseas...
¿Empezar una nueva Carrera?
¿Continuar con una partida salvada?
¿Mandar una expedición famosa?

Cuando te jubiles puedes salvar tu personaje en el «Hall de la Fama». Para hacer esto deberás tener un disco debidamente formateado. Utiliza la rutina salvar-partida (disponible en cada puerto bajo la opción «Ckeck Information») para formatear un disco. Consulta los Apéndices de Salvar Partida, Hall de la Fama & Solución de Problemas para más

información.

Oportunidades Iniciales

Un nuevo jugador debería seleccionar la opción «Start a New Career» (Empezar una Nueva Carrera).

La opción **Empezar una Nueva Carrera (Start a New Career)** pone en marcha una aventura completa, desde tu llegada al Nuevo Mundo hasta tu jubilación. Este es el juego «standar» y puede durar bastante tiempo.

La opción **Continuar con una partida Salvada (Coninue a Saved Game)** te permite seguir jugando cualquier partida que hayas salvado. Tendrás que cargar el disco en el que salvaste la partida. Inserta el disco de la partida salvada cuando aparezca el mensaje correspondiente.

La opción **Mandar una Expedición Famosa (Command a Famous Expedition)** es una «partida corta» en la que mandas una sola expedición. Estas expediciones duran bastante tiempo, pero terminan cuando repartes el botín. Las expediciones más famosas no son para novatos; repetir históricamente una expedición puede ser un gran reto.

Batalla de San Juan de Ulua (John Hawkins, 1569)
Emboscada al Tren de la Plata (Francis Drake, 1573)
La Flota del Tesoro (Piet Heyn, 1628)
El Saqueo de Maracaibo (L'Ollonais, 1666)
El Pirata del Rey (Henry Morgan, 1671)
La Ultima Expedición (Barón de Pointis, 1697)

Expediciones Famosas

Un nuevo jugador debería empezar con una carrera antes que con una expedición famosa. Cada expedición incluye una aventura completa que termina cuando se reparte el botín. Históricamente estas expediciones estaban dirigidas por expertos líderes. Para hacerlo bien también tú deberías tener suficiente experiencia.

John Hawkins, 1569: Esta es una situación bastante difícil. Mandas una poderosa escuadra, pero navegas por el Caribe Español. Los únicos puertos aliados son pequeños fondeaderos. En realidad, Hawkins, era un pacífico comerciante. Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

Francis Drake, 1573: Esta es una situación realmente difícil. Como Hawkins, navegas por el Caribe Español, pero mandas una pequeña escuadra. En realidad, después de unos cuantos intentos, el valor y la osadía de Drake le llevaron al éxito. Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

Piet Heyn, 1628: Esta es una situación bastante fácil. Mandas una escuadra bastante poderosa y ocupas una posición ideal para interceptar a los galeones Españoles, cargados de tesoros, que salen de la Habana o que navegan por el Canal de Florida. Para realizar con éxito la hazaña de Heyn —capturar a la Flota del Tesoro— tendrás que contar con la suerte y ser muy perseverante (estar en el lugar correcto y en el momento correcto). Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

LOllonais, 1666: Esta es una situación bastante fácil. Tiene potencialmente muchas bases aliadas y los Españoles están militarmente muy debilitados. Sin embargo, realizar con éxito la hazaña de L'Ollonais de conquistar y saquear toda la región del Caribe puede ser bastante difícil. Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

Henry Morgan, 1671: Esta es una situación muy fácil. Mandas una fuerza muy poderosa, puedes atracar en varios puertos aliados y el enemigo está muy debilitado por ataques anteriores. Morgan capturó Puerto Bello y saqueó Panamá. Con un poco de suerte, también tú podrás hacerlo. Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

Barón de Pointis, 1697: Esta es otra situación bastante fácil. Mandas una fuerza muy poderosa y los Españoles están militarmente muy debilitados. No hace falta mucho valor para doblar las conquistas de Pointis y saquear Cartagena. Consulta «Expediciones Famosas» para más información.

¿Quieres seleccionar un período histórico:
No, gracias
Sí

Selecciona un período:
El Imperio de la Plata (1560)
Comerciantes y Contrabandistas (1600)
Los Nuevos Colonizadores (1620)
Guerra por Ganancias (1640)
Los Héroes Bucaneros (1660)
El Ocaso de los Piratas (1680)

Selección de un Período Histórico

Un nuevo jugador debe responder «No, gracias». De esta manera obtendrás automáticamente la mejor época: Los Heroes Bucaneros (1660).

El Caribe y las Colonias Españolas cambiaban continuamente. El poder militar y económico caía y resurgía: aparecían nuevas colonias y caían viejas ciudades. La región dejó de estar dominada por España en 1560 y se convirtió en zona de colonizaciones Europeas en un nexo cosmopolita con una nueva economía global.

El Imperio de la Plata (1560): En esta época el Imperio Español vivía su máximo apogeo. Todas las colonias (excepto algunas aisladas) eran Españolas y los grandes puertos y mercados estaban controlados por Españoles. Sin embargo, toda esta riqueza atrajo a muchos Europeos que robaban y saqueaban todo aquello que en España no podía proteger. Debido al gran poder español, ésta es una época extremadamente difícil para los piratas y los novatos no deben participar en ella. Consulta «El Imperio de la Plata», para más información.

Comerciantes y Contrabandistas (1600): Esta época es muy parecida a la del Imperio de la Plata, pero España se ha debilitado un poco. Existen unas cuantas colonias no-Españolas, pero el Caribe continúa siendo básicamente Español. Otro cambio es el predominio del contrabando Holandés. Como en 1560, esta época no es recomendable para novatos. Consulta «Comerciantes y Contrabandistas», para más información.

Los Nuevos Colonizadores (1620): Esta época es testigo del nacimiento

de nuevas colonias controladas por los enemigos de España mientras el poder Español sigue cayendo. Con las nuevas colonias, las perspectivas de los piratas y corsarios mejoran. Aún así, la vida es bastante difícil para los piratas y corsarios. Consulta la página («Los Nuevos Colonizadores», para más información.

Guerra × Ganancias (1640): En esta época se vive el apogeo de los pequeños e independientes bucaneros. La economías Española y su poder militar se encuentra en su punto más bajo, mientras florecen nuevas colonias Europeas a través de las Antillas. Este período es una época dorada (¡literalmente!) para los hombres independientes y con recursos. Es una buena época para jugadores de todos los niveles. Consulta «Guerra por Ganancias» para más información.

Los Héroes Bucaneros (1660): Esta época marca el apogeo de las aventuras piratas en el Caribe. España sigue siendo un país muy rico, pero su Imperio militar sigue muy debilitado. Abundan las colonias y puertos europeos, cientos de marineros cazadores de fortunas llenan las tabernas buscando a capitanes con suerte. Esta época hará de la piratería un placer para los jugadores de todos los niveles. Consulta «Los Héroes Bucaneros», para más información.

El Ocaso de los Piratas (1680): Esta es la última época pirata. Las naciones Europeas deciden actuar en el Caribe. Barcos de guerra patrullan los mares. Las Cartas de Marque son más difíciles de conseguir y los gobernantes son menos tolerantes. Disfruta de esta época mientras puedas. Este período es algo duro para novatos, pero interesante y desafiante para los demás. Consulta «El Ocaso de los Piratas», para más información.

¿Eres un ...
Bucanero Inglés
Bucanero Francés
Bucanero Holandés
Renegado Español

Selección de una Nacionalidad

Un nuevo jugador debería seleccionar ser Bucanero Inglés... Los roles disponibles varían de un período a otro (no se puede ser un Bucanero Holandés en 1560). El rol seleccionado determina dónde expiezas, qué barcos tienes, el tamaño de tu tripulación, tus riquezas y reputación inicial, etc. El ser de una determinada nacionalidad no implica que obligatoriamente tengas que defender a ese país (muchos de los capitanes Franceses de los años 1680 eran bucaneros Holandeses). Tus actos hablan por tí: si tus hazañas agradan a una nación, su gobernador te recompensará. Si atacas a una nación, su gobernador puede ordenar que sus fuertes disparen contra tí.

Inglés: normalmente es una nacionalidad muy útil. En el siglo 16, Inglaterra protegía a los corsarios y durante el siglo 17 promocionaba todo tipo de empresas colonizadoras.

Francés: es la segunda nacionalidad típica de piratas. Aunque esta nación protegía mucho menos a sus conciudadanos de alta mar, también

les daba más independencia y más libertad de acción. Además, las colonias francesas del siglo 17, situadas en Hispaniola Occidental y Tortuga, eran bases piratas ideales.

Holandés: es una nacionalidad emocionante y diferente. Excepto en los años 1620, los Holandeses viajaban al Caribe por motivos comerciales más que colonizadores. Naturalmente, una vez en el Caribe, más de uno se enriqueció gracias a negocios más sucios y beneficiosos. Como norma, los comerciantes Holandeses solían ser aliados de los Franceses e Ingleses, aunque habían excepciones.

Español: ser Español es todo un desafío. Como renegado Español empiezas la partida en una posición muy débil, aunque en 1680 puedes desempeñar el rol de Guardacostas los guardacostas españoles solían actuar como piratas. En cualquier situación, la nacionalidad española es un cambio favorable y un gran desafío.

¿Cuál es tu apellido?
*¿Cuál es tu nombre?*_____

Tu Nombre

Teclea el nombre deseado (hasta 9 letras). Pulsa RETURN cuando termines.

¿Qué nivel de dificultad deseas seleccionar?
Aprendiz
Oficial
Aventurero
Espadachín

Nivel de Dificultad

Un nuevo jugador debería seleccionar el nivel de Aprendiz. Este es el nivel más fácil para aprender a jugar.

En el nivel **Apprentice (Aprendiz)** el jugador tiene la ayuda de expertos oficiales que navegan con él y le asesoran en todos los detalles técnicos. Esto facilita mucho el juego, pero cuando se reparte el botín, los oficiales se llevan gran parte de él.

Oficial (Journeyman): nivel bastante fácil. Los oficiales que viajan con el jugador no son grandes expertos (aunque siguen siendo bastante buenos), pero la parte que tu coges del botín es mayor.

Aventurero (Adventurer): nivel bastante difícil. Tus oficiales son bastante mediocres pero te llevas gran parte del botín.

Espadachín (Swashburcker): nivel muy difícil. Tus oficiales son «auténticos borrachos» de escaso valor. Naturalmente, tu parte del botín es la máxima posible.

¿Cuál es tu habilidad especial?
Espada
Navegación
Artillería
Ingenio y Encanto
Medicina

Habilidades Especiales

Los nuevos jugadores deben seleccionar lo que deseen. Si juegas en el nivel Aprendiz, todas las actividades serán bastante fáciles.

La Habilidad con la Espada te da buenos reflejos que las acciones y reacciones de tu enemigo parecerán bastante torpes y lentas.

Habilidad en la Navegación hace que el viaje por alta mar sea más rápido y fácil.

Habilidad con la Artillería te ayuda durante los combates navales. Tus disparos darán más fácilmente en el blanco.

Ingenio y Encanto es muy útil cuando tratas con gobernantes y gentes de alta alcurnia.

Habilidades médicas te ayudan a mantenerte sano y a sufrir menos de heridas. Consecuentemente, tu carrera puede durar más.

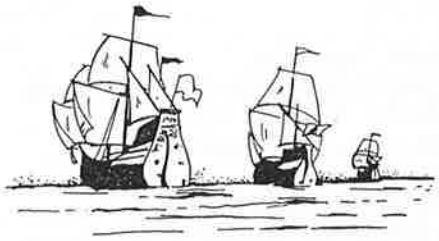
La Flota del Tesoro & Tren de la Plata

Al principio de tu aventura te preguntarán por una pieza crucial de información: ¿cuándo llegará la Flota del Tesoro o el Tren de la Plata a una determinada ciudad? El itinerario varía de un año a otro. Los itinerarios aparecen en orden cronológico a través del manual. Comprueba que miras el año correcto y no confundas la Flota del Tesoro con el Tren de la Plata o viceversa.

Has empezado mal tu carrera. Vuelve a empezar prestando más atención a las notas sobre el Tren de la Plata y la Flota del Tesoro

Si respondes correctamente a esta pregunta, empezarás bien tu carrera.

Si respondes incorrectamente, vuelve a empezar la partida.



La Flota del Tesoro en 1560

Cumana - *primeros de Octubre*
Puerto Cabello - *finales de Octubre*
Maracaibo - *primeros de Noviembre*
Río de la Hacha - *finales de Noviembre*
Nombre de Dios - *primeros de Diciembre*
Cartagena - *finales de Diciembre*
Campeche - *finales de Enero*
Vera Cruz - *primeros de Febrero*
Habana - *primeros de Marzo*
Santiago - *finales de Marzo*
Canal de Florida - *finales de Abril*

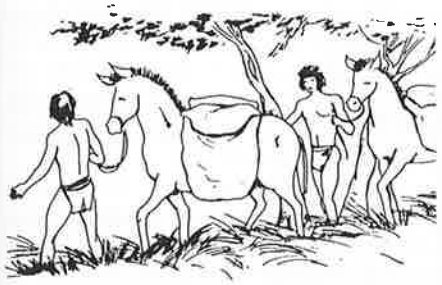
España & Perú: A veces, la Flota del Tesoro no estaba en el Caribe sino en Sevilla (España), preparando un nuevo viaje. Igualmente, a veces, el Tren de Plata no estaba en el Caribe sino en Perú, cargando oro y plata. En ambos casos no podrás acceder a ellos y tendrás que esperar hasta que reaparezcan en la zona del Caribe.

Notas históricas

Desde 1530, los barcos Españoles sufrieron los ataques de corsarios y piratas no sólo en las Indias Occidentales sino también en el Atlántico. La solución española a este problema, adoptada informalmente en 1540 y convertida en ley en 1560, fue la de navegar en «convoyes» protegidos por una poderosa flota.

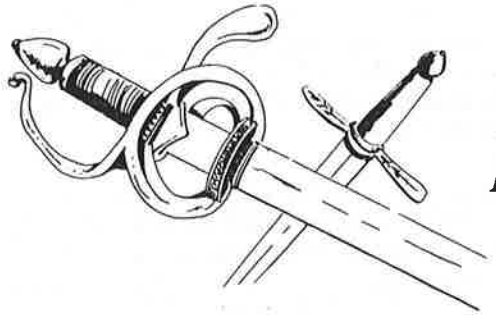
Cada año la flota zarpaba de Sevilla (España), llevando pasajeros, tropas y mercancías europeas a las colonias españolas del nuevo mundo. Sin embargo, su objetivo principal era regresar a España y Europa cargados de la plata extraída de las minas de Nueva España (México) y Potosí (Perú). Estos viajes de vuelta se convirtieron en un blanco perfecto. Los barcos de los piratas y corsarios solían seguir a la flota, esperando hacerse con los rezagados. Esto era muy peligroso, porque un galeón bien armado podía capturar a los piratas.

De la misma forma, las caravanas de mulas recorrían la costa de Terra Firme (Sudamérica) transportando plata y otros artículos a los puertos más importantes de Cartagena, Nombre de Dios y Puerto Bello. Estas caravanas transportaban productos y especias que serían cargadas en los barcos de la Flota del Tesoro.



El Tren de Plata en 1560

Cumana - *primeros de Abril*
Borburata - *finales de Abril*
Puerto Cabello - *primeros de Mayo*
Coro - *finales de Mayo*
Gibraltar - *primeros de Junio*
Maracaibo - *finales de Junio*
Río de la Hacha - *primeros de Julio*
Santa Marta - *finales de Julio*
Cartagena - *primeros de Agosto*
Panamá - *finales de Agosto*
Nombre de Dios - *primeros de octubre*



Esgrima

Los primeros tiempos de la Europa Moderna estuvieron marcados por la violencia y el peligro. Tenías que luchar contra los ladrones, contra la injusticia, proteger a tu familia y mantener tu honor con la espada. Tu destreza con las armas blancas era una cuestión de supervivencia.

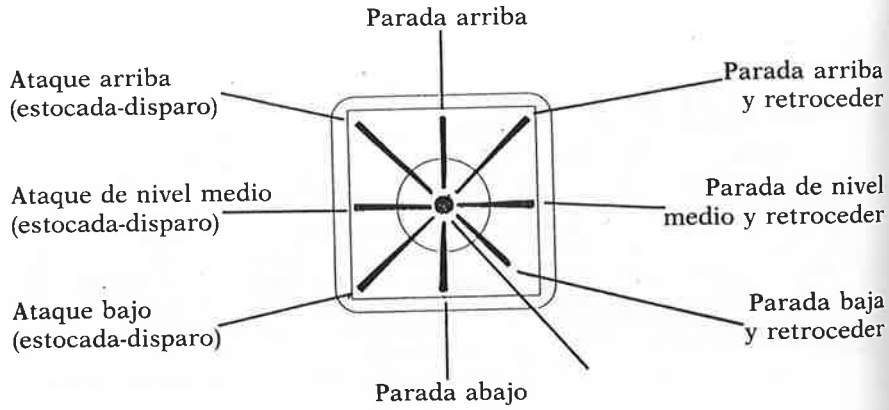
Normas Básicas de Control

Tu estás en la zona derecha de la escena y tu adversario a la izquierda.

Para atacar mueve el joystick a la izquierda, hacia el enemigo. Mueve el joystick hacia arriba para un ataque alto; horizontalmente si le atacas a nivel medio y hacia abajo para un ataque bajo. Mantén presionado el botón disparo antes y durante el ataque si quieres lanzar una estocada más lenta pero más potente.

Para Retroceder, mueve el joystick hacia la derecha, alejándote del enemigo. Mientras retrocedes y como en el caso de paradas normales, éstas pueden ser altas, de nivel medio y bajas, dependiendo de la posición del joystick.

Para hacer una Pausa, pulsa SPACE BAR. Para continuar jugando, vuelve a pulsar SPACE BAR.



Selección del arma

Hay tres tipos de armas blancas: espadín o estoque, machete y espada. Con estas tres armas, una estocada es más efectiva que un ataque normal, siempre y cuando des en el blanco. Naturalmente, las estocadas llevan más tiempo. Tu contrincante también tiene diferentes tipos de armas. En el C64, si va vestido con una camisa amarilla, lleva un machete; con una camisa naranja, una espada, y con una camisa verde, un espadín.

El espadín o estoque es una espada larga, estrecha y flexible con una punta muy afilada. Puede ser controlado fácilmente y dirigido hacia el blanco con precisión. Tiene mayor alcance que cualquier otra espada, pero es menos dañina (es decir, que tendrás que dar más veces para vencer al enemigo).

El machete es corto, pesado, con una punta muy afilada y una cuchilla muy curvada. Es un arma de corto alcance. Los ataques con el machete pueden ser devastadores (doblemente peligrosos que con el espadín). Es un arma muy popular entre gente no entrenada.

La espada es un arma clásica de longitud media (más larga que un machete, pero más corta que un espadín). Es más peligrosa que el espadín, pero menos que el machete.

Los Principios de la Esgrima

Combinaciones: Los hombres de esta época conocían bien el manejo de las espadas y armas blancas. Los movimientos de ataque y defensa (movimientos de la cintura, del brazo, del cuerpo y de los pies) eran totalmente automáticos. Todos estos movimientos formaban «combinaciones» que les permitían atacar, parar o retroceder de varias maneras. Cada combinación duraba uno o dos segundos.

Cuando pelees, tu victoria dependerá de las combinaciones seleccionadas. Si reconoces lo suficientemente rápido una combinación de ataque, podrás bloquearla con una combinación de defensa o contraatacar con una combinación que desarticule el ataque enemigo.

Si tu ataque tiene éxito, acabarás hiriendo a tu enemigo. Si aciertas verás un flash y una mancha de sangre. Cada vez que hieras a tu enemigo, éste se debilitará y sus seguidores se desmoralizarán.

Retroceder o retirarse de la pelea es bastante fácil. Selecciona combinaciones que te permitan retroceder hasta que salgas de la pantalla. De esta manera se dará por terminada la pelea. Naturalmente, perderás por lo que estabas luchando y tu reputación sufrirá. Por otro lado, si te enfrentas a un experto enemigo, más vale retirarse que ser vencido.

El Pánico y la Rendición se producen cuando es herido uno de los líderes. En grandes batallas la rendición se produce cuando en un bando sólo queda un hombre y éste es herido. Atacar a un enemigo rendido es un acto poco caballeroso que puede llevarle a rebelarse y luchar.

Si eres **Novato** te recomendamos que selecciones un machete y que ataques moviéndolo continuamente hacia arriba, abajo y al centro,

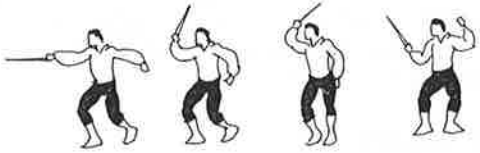
confiando en el gran daño que haces con cada movimiento. No obstante, si prefieres defenderte utilizando varias combinaciones de parada, te recomendamos un arma de mayor alcance, como la espada o espadín.

Combinaciones

Cada combinación es una maniobra diferente. Como esgrimidor, cuando selecciones una combinación tu cuerpo realizará automáticamente los movimientos correctos.

Todas las combinaciones de ataque van acompañadas de movimientos de los pies hacia delante. Por lo tanto, para avanzar hacia tu oponente, selecciona una combinación de ataque. De la misma forma, todas las combinaciones de defensa te alejan del enemigo.

La estocada Alta es la que lleva más tiempo de ejecución, pero es la de mayor alcance. Si das en el blanco, el daño producido será el doble del de un ataque normal.

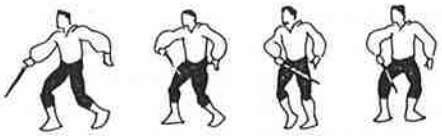


Estocada Alta

Estocada de Nivel medio es una estocada más rápida que la estocada alta, pero más lenta que las paradas y ataques normales. Si das en el blanco, el daño producido será el doble del de un ataque normal.

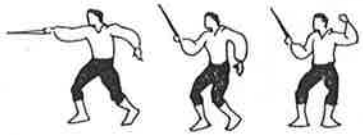
Estocada de Nivel Medio

Estocada Baja es la estocada más rápida pero su alcance es menor. Si da en el blanco, el daño producido será el doble del de un ataque normal.



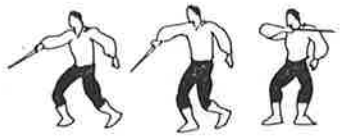
Estocada Baja

Ataque Alto es un ataque bastante rápido, que utiliza la punta más que el filo de la espada. Su alcance es mayor que el de las estocadas y ataques bajo o de nivel medio. Si da en el blanco, el daño producido será la mitad del de una estocada.



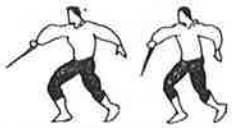
Ataque Alto

Ataque de Nivel Medio es el segundo ataque más rápido. También utiliza más la punta que el filo de la espada. Si da en el blanco, el daño producido será la mitad del de una estacada.



Ataque de Nivel Medio

Ataque Bajo es el ataque más rápido pero su alcance es menor. Como en el caso de los ataques altos y medios, utiliza especialmente la punta. Si da en el blanco, el daño producido será la mitad del de una estocada.



Ataque Bajo

Parada Alta incluye cualquier combinación alta, ataque o estocada. Como los ataques altos se desarrollan más lentamente que los ataques medios o bajos, los esgrimidores a la defensiva raramente colocan «en guardia» cuando realizan una parada alta.

Parada Alta

Parada de Nivel Medio incluye cualquier combinación de nivel medio, ataque o estocada. Esta es la clásica posición «en guardia» a la que vuelven muchos espadachines. Un buen esgrimidor puede pasar rápidamente de esta posición a otra.

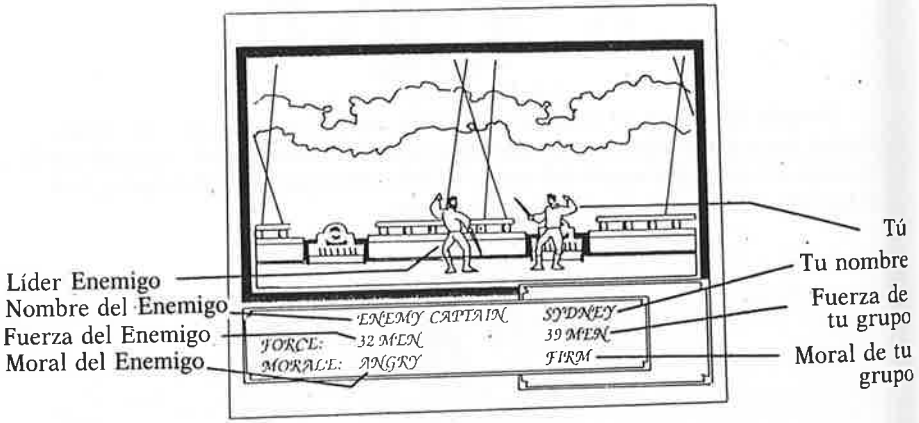
Parada de Nivel Medio

Parada Baja incluye cualquier combinación de ataque o estocada baja. Los expertos espadachines suelen utilizar frecuentemente la posición «en guardia» durante una parada baja porque los ataques bajos se desarrollan muy rápidamente.

Parada Baja

Parada Alta & Retroceder combina la parada alta con movimientos de los pies hacia atrás. De esta manera te defenderás y alejarás de tu contrincante.

Parada de Nivel Medio & Retroceder combina la parada de nivel medio con movimientos en los pies hacia atrás. De esta manera te defenderás y alejarás de tu contrincante.



Liderazgo durante el Combate

Sólo unos cuantos combates son duelos hombre a hombre. La mayoría de las veces diriges a toda tu tripulación contra el enemigo. Mientras luchas contra el Capitán enemigo, tus hombres también pelean.

Moral: Durante el combate las heridas que sufres y las que sufre tu adversario influyen sobre la moral de ambos bandos. Los niveles de moral van de «Wild» (salvaje) a «Strong» (Fuerte), «Firm» (Firme), «Angry» (Enfadado), «Shaken» (Tembloroso) y «Panic» (Pánico).

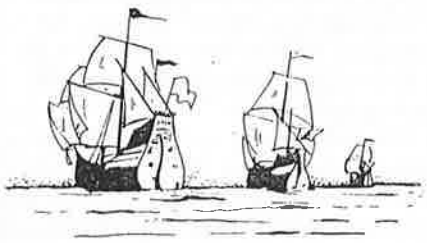
Número de Hombres: Mientras luchas, reina el caos a tu alrededor. El número de bajas de cada bando depende de su fuerza y moral. Si el nivel de moral de ambos bandos es casi el mismo, cuantos más hombres tenga un bando mayor será el número de bajas del bando contrario. Sin embargo, si la moral es muy alta, las posibilidades de vencer son mayores, aunque el número de hombres sea menor.

Retirada & Rendición: Si retrocedes, tus hombres te seguirán en la retirada. La Rendición se produce cuando hieres al líder enemigo y su nivel de moral es de «pánico», o cuando sólo queda un hombre en el bando contrario y hieres a su líder (sin tener en cuenta el nivel de moral). Naturalmente, lo mismo te puede suceder a tí.

Las Memorias del Capitán Sydney

Muchos capitanes piratas son unos auténticos matones. Como no soy un maestro en el arte de la esgrima, llevaría un machete muy afilado con el que atacaría incansablemente sabiendo que unas cuantas cuchilladas son más efectivas que media docena de perfectas estocadas. He oído decir que Barba Negra, que siempre usaba un machete, aguantó varias estocadas de un espadín antes de morir. ¡Seguro que no hubiera durado tanto tiempo con un machete en su panza!

Aunque no soy un maestro de la esgrima, sí que tengo algo de experiencia y por eso utilizaría el machete para aterrorizar a los ineptos y pobres capitanes de barcos mercantes. Sin embargo, para luchar contra



La Flota del Tesoro en 1600

Cumana - *primeros de Octubre*
Caracas - *finales de Octubre*
Maracaibo - *primeros de Noviembre*
Río de la Hacha - *finales de Noviembre*
Santa Marta - *primeros de Diciembre*
Puerto Bello - *finales de Diciembre*
Cartagena - *primeros de Enero*
Campeche - *primeros de Febrero*
Vera Cruz - *finales de Febrero*
Habana - *finales de Marzo*
Canal de Florida - *primeros de Abril*

la mayoría de mis adversarios preferiría utilizar mi afilada espada de acero de Toledo. Si luchara contra un adversario especialmente peligroso, no atacaría demasiado, porque esto ralentizaría mis movimientos y me dejaría indefenso durante largos períodos de tiempo. Hoy en día los espadines están de moda y son muy apreciados por ser armas de largo alcance, pero a mí me llevaría demasiado tiempo acabar con mis adversarios utilizando un ¡simple alfiler!

Ahora bien, si dirigiera a mi tripulación contra otra tripulación más numerosa, mi táctica cambiaría. Recuerdo haber sido abordado por un galeón de guerra mandado por un Almirante, un Conde o algo así. Pensé que sería un buen esgrimidor y estaba en lo cierto. Como ellos eran más numerosos que nosotros, nos vimos obligados a actuar con rapidez y a dirigir el combate a nuestra manera, porque sino mis compañeros y yo hubiéramos sido aniquilados rápidamente.

Entonces cogí mi machete y cargué contra ese Don Almirante gritando como un demonio. Paré unas cuantas estocadas de su espadín y le miré a los ojos mientras dirigía mi machete contra sus piernas. ¡Esto le bajó los humos rápidamente! Ante el pánico y terror producido no tardé mucho en acabar con todos ellos.

Notas Históricas

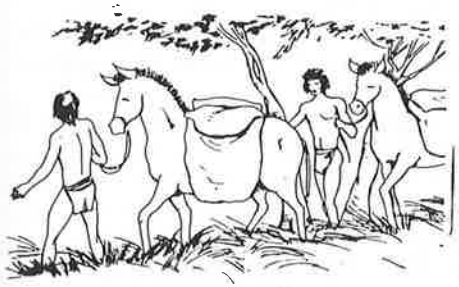
El Hombre como Guerrero: en estos tiempos tan turbulentos habían más clérigos que sherifs. Cada uno potegía sus propiedades y su persona contra ladrones y bandidos, ya que la Corona carecía de recursos para hacerlo. Era raro el hombre que no iba armado. Los nobles resolvían sus disputas «pacíficamente» en duelos antes que en guerras abiertas (una práctica medieval que la Corona desaprobaba).

Los plebeyos usaban bastones, garrotes, lanzas, grandes cuchillos, etc. Cuando podían compraban machetes, un arma ideal para luchadores fuertes y no entrenados.

La Frontera Colonial: La vida en las colonias era incluso más peligrosa que en la vieja Europa. Esto era especialmente cierto en las colonias francesas e inglesas, habitadas en gran parte por presos, cazadores de fortunas, oportunistas, fanáticos religiosos y otras gentes que la madre patria prefería ver fuera de sus fronteras. Además, en las colonias, los terratenientes estaban ausentes o no existían. En Europa cada metro de tierra era propiedad de algún noble y él o su familia estaban siempre disuestos a reforzar las leyes y costumbres medievales.

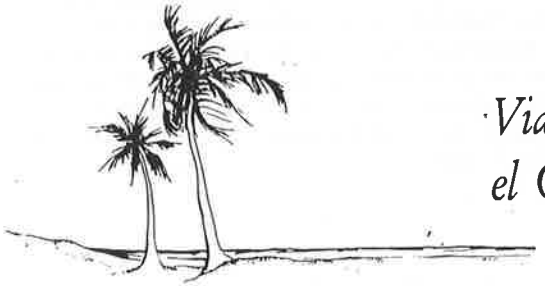
Las armas de fuego ya existían en esta época, pero acababan de ser inventadas y eran muy lentas y de dudoso rendimiento. Durante los años 1500 las armas de fuego eran disparadas con una cerilla. Recargarlas era un proceso largo y pesado que requería dos minutos o más y bastante complicado, porque suponía utilizar pólvora mientras encendías una cerilla. El fusil de chispa y el gatillo (inventados en Francia en 1615) se

empezaron a utilizar por cazadores, deportistas y probablemente por piratas en 1630. Sin embargo, no pudieron ser utilizados para usos militares hasta 1670. En los combates, podías llevar una o más pistolas cargadas, pero confiabas más en la espada que en tus armas. Fíjate que los mosqueteros de Dumas (basado en sucesos de 1620), utilizaban normalmente sus espadas a pesar de ser miembros de élite de la unidad de armas de fuego del ejército Francés.



El Tren de la Plata en 1600

S. Tomás - *primeros de Abril*
Cumana - *finales de Abril*
Caracas - *primeros de Mayo*
Puerto Cabello - *finales de Mayo*
Coro - *primeros de Junio*
Gibraltar - *finales de Junio*
Maracaibo - *primeros de Julio*
Río de la Hacha - *finales de Julio*
Santa Marta - *primeros de Agosto*
Cartagena - *finales de Agosto*
Panamá - *primeros de Septiembre*
Puerto Bello - *finales de Octubre*



Viajando por el Caribe

El Caribe es un mar pacífico y cálido, salpicado por islas tropicales cubiertas de espesa jungla. Se extiende, sobre una superficie de 3.000 millas y da vida a múltiples puertos, a pequeñas poblaciones isleñas y a calas escondidas.

24 de Mayo de 1660
Continuar viajando
Estatus del Grupo
Estatus Personal
Diario de Naveg.
Mapas
Ciudades
Astrolabio
Buscar
Salvar Partida

Información

Puedes tener más información sobre tu situación seleccionando la opción «Check Information», mientras estás en una ciudad o pulsando el botón disparo del joystick, botón del ratón o tecla RETURN (dependiendo de tu ordenador) mientras navegas por el Caribe.

Continuar Viajando (Continue Travels) regresas a tu actividad anterior.

Estatus del Grupo (Party Status) indica qué es lo que pertenece a tu grupo y la actitud de tus hombres («happy, pleased, unhappy o angry», felices, satisfechos, infelices o enfadados). Si tus hombre pasan mucho tiempo enfadados). Si tus hombres pasan mucho tiempo enfadados ten cuidado con los motines. Si te quedas sin comida, tendrás problemas.

Estatus Personal (Personal Status) muestra cómo son tus relaciones con cada país, así como información personal sobre tu edad, salud, riqueza y reputación. Si tu nivel de salud es bajo tendrás que jubilarte pronto.

Diario de Navegación (Ship's Log) resumen de tus actividades y viajes con información especial que hayas recogido. Si tiene dudas con respecto a sucesos recientes, consulta tu diario.

Mapas es un fichero de todos los fragmentos de mapas que están en tu posesión. Con ellos podrás desenterrar tesoros y descubrir zonas escondidas. Inicialmente no tienes ninguno. Verás que en el centro de todos los mapas aparece el objetivo principal (tesoros escondidos, plantaciones escondidas, etc.). Por desgracia, es un mapa secreto y algunas de sus partes se habrán perdido. Si sigues las direcciones del mapa tendrás que pasarte un rato buscando el «tesoro» (consulta la opción **Buscar** que aparece a continuación).

Ciudades (Cities) aparece todo tipo de información sobre los distintos pueblos y ciudades del Caribe. Para tener más información sobre un determinado lugar, selecciona su nombre y pulsa el botón disparo del joystick, el botón del ratón o la tecla RETURN. Si se ha producido algún acontecimiento importante (un ataque pirata o un nuevo gobernador) que cambie radicalmente los datos de una determinada ciudad, no habría información disponible y tendrás que pasarte por la taberna.

Observar el Sol (Take a Sun Sight) te permite marcar tu posición con el astrolabio. Una explicación de esta técnica aparece a continuación.

Buscar (Search) te pasarás el día buscando un tesoro u otros objetos escondidos. Si estás en el lugar correcto y tienes el fragmento del mapa apropiado encontrarás lo que estás buscando. Sin el fragmento del mapa no encontrarás nada. Esta opción no se encuentra disponible si estás en alta mar o en una ciudad.

Salvar Partida (Save Game) te permite salvar la partida actual. Sólo puedes acceder a esta opción si estás en una ciudad.

La ciudad está en plena actividad.
Quieres:
Visitar al Gobernador
Visitar una Taberna
Comerciar con un Mercader
Repartir el Botín
Comprobar Información
Dejar la Ciudad

La Ciudad

Visitar al Gobernador (Visit the Governor): Una visita a la mansion del Gobernador puede ser muy útil. Te puede contar quiénes son sus aliados y enemigos o te puede hacer interesantes ofertas. Con un poco de suerte y si gozas del prestigio suficiente podrás conocer a su hija. Sin embargo, el Gobernador no suele tratar demasiado con piratas de tu calaña. Una vez que lo hayas visitado no esperes volver a ser recibido.

Visitar una Taberna (Visit a Tavern): En las tabernas puedes reclutar a más hombres, escuchar las últimas noticias, comprar información detallada y quizá conocer a personas interesantes. Puedes ir a la taberna tanta veces como quieras y beber para olvidar tus penas. Sin embargo, a los marineros no les gusta embarcarse con un viejo borracho.

Comerciar con un Mercader (Trade with a Merchant): esta opción se explica más detalladamente a continuación.

Repartir el Botín (Divide up the Plunder): Como Capitán te corresponde un tanto por ciento del botín (el porcentaje varía según el nivel de dificultad). El resto se divide entre la tripulación. Además, no sólo se reparte el botín, sino los barcos, las mercancías y los cañones. La tripulación siempre se dispersa cuando toma su parte del botín y te deja solo con tu buque almirante y parte de las provisiones y armamento. Después de reparar tu barco (puede llevarte unos cuantos meses) tendrás que volver a reclutar una nueva tripulación.

Comprobar Información (Check Information): Aparece información

sobre tu grupo y la situación actual (consulta la subsección anterior para más detalles).

Salir de la Ciudad (Leave Town): Tu tripulación sale de la ciudad dispuesta a zarpar o a marchar por tierra, como prefieras.

	Tu nombre	*Mercancía*	*Precio*
Oro	*1.000 pcs*	*9.300 pcs*	
Comida	*15 ton*	*70 ton*	*40 pcs*
Artículos	*0 ton*	*54 ton*	*50 pcs*
Azúcar	*0 ton*	*59 ton*	*60 pcs*
Cañón	*6*	*0*	*50 pcs*

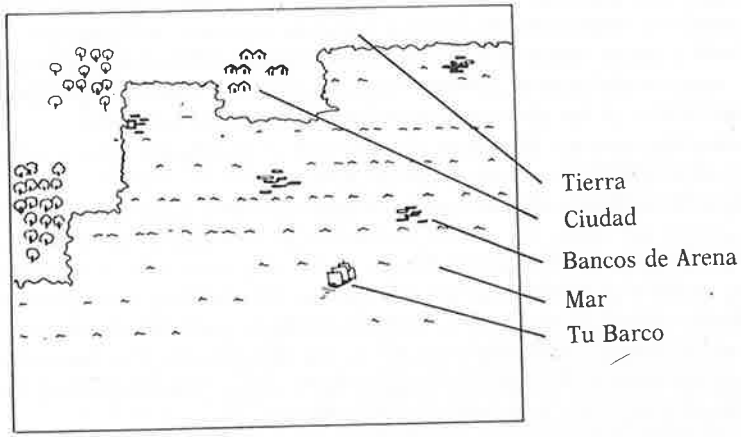
Espacio de Carga: 22 toneladas
Mueve el joystick para transferir la carga,
pulsa el botón disparo cuando hayas terminado.

Comerciar con Mercaderes

Los Comerciantes de una ciudad pueden comprar y vender comida, mercancías Europeas y las cosechas de la temporada (piel, tabaco o azúcar dependiendo de la época). También pueden comprar o reparar barcos y cañones, pero casi nunca tienen ninguno para vender.

Para comprar o vender un objeto, mueve el indicador arriba o abajo para seleccionar la línea donde se encuentra el artículo deseado. Para comprar mercancías desplaza el indicador hacia la izquierda para llevar los artículos a tu barco (su precio en oro pasa automáticamente a manos del comerciante). Para vender mercancías mueve el indicador hacia la derecha (su precio en oro pasa automáticamente a tus manos). Cada vez que compras o vendes mercancías se ajusta automáticamente el espacio libre de carga que queda en tu barco.

Si tienes más de un barco, puedes vender alguno de ellos. Si tus barcos han sufrido daños, puedes pagar por la reparación. Ten en cuenta que si vendes demasiados barcos te quedarás sin espacio de carga para tus mercancías. Si no cabe nada más, vende los artículos sobrantes.



Navegando por Alta Mar

Cuando viajas, tu grupo pasa por las tierras y mares del Caribe.

Zarpar: Si tu barco está en la costa y tu tripulación preparada, zarparás a alta mar. Mueve el joystick hacia donde quieras que marche tu barco. Para zarpar utilizas movimientos diferentes del joystick.

Navegar: Para seguir navegando en línea recta, mantén centrado el joystick. La ruta del barco se controla moviendo el timón a izquierda o derecha. Mueve el joystick hacia la derecha para girar a derecha (estribor). Mueve el joystick hacia la izquierda para girar a izquierda (puerto).

Velocidad: La velocidad del barco depende de cómo sople el viento contra éste. Si vas contra el viento irás más lento. Normalmente, lo más rápido es cuando el viento te da diagonalmente desde atrás. Cada tipo de barco tiene un «punto de navegación» diferente (posición del viento en la que el barco alcanza su velocidad máxima). Ante cambios de viento y tormentas, la navegación requiere más experiencia.

Si tienes una flota de muchos barcos, la flota completa viajará a la velocidad del barco simple más grandes.

Pausa: Para hacer una pausa en la partida (por ejemplo si tienes que ocuparte de pequeños detalles de tu vida fuera del Caribe) pulsa SPACE BAR. Para continuar jugando, vuelve a pulsar SPACE BAR.

Tiempo: Las nubes que ves sobre el cielo indican la velocidad y dirección del viento. Las nubes son frentes de tormentas que suelen ir acompañadas de vientos fuertes —irás muy rápido si vas cerca de ellas, pero ten cuidado porque si te acercas demasiado pueden llegar a destruir tu barco.

Bancos de Arena & Arrecifes: El mar suele romper contra los arrecifes y bancos de arena. Si pasas sobre ellos, tus barcos pueden encallar o quedarse sin el casco. Las pinazas y balandros pueden navegar por aguas poco profundas.

Anclar: Sólo puedes echar el ancla en aguas costeras o poco profundas. Para echar el ancla dirígete hacia la costa. El barco se parará automáticamente y la tripulación desembarcará. Si atracas cerca de una ciudad, tienes varias posibilidades (consulta «Llegando a una Ciudad»).

Recogida de Información: Pulsa el botón disparo del joystick para hacer una parada en tu travesía y obtener información.

Tripulación Mínima: Para poder zarpar necesitas como mínimo 8 hombres. Si tienes menos de 8 hombres por barco, tus hombres abandonarán uno.

Viaje por Tierra: Cuando tu tripulación esté en tierra, mueve el joystick hacia donde quieras ir. Naturalmente, en tierra encontrarás espesas junglas, pantanos y montañas que te obligarán a avanzar lentamente.

Cuando viajas por tierra tu grupo sólo puede llevar lo que cabe en sus barcos.

Llegas a una ciudad costera. ¿Quieres...
Atracar en el Puerto
Atacar a la Ciudad
Entrar furtivamente
Dejar la Ciudad

Llegando a una Ciudad

Atracar en el Puerto (Sail into Harbor): Tus barcos se dirigen pacíficamente hacia los muelles. Sólo puedes seleccionar esta opción si llegas a la ciudad por mar. Si la ciudad está protegida por un fuerte, sus soldados pueden abrir fuego contra tus barcos si esa nación te tiene por enemigo. Generalmente, si la nación es precavida, no disparará contra ti a no ser que lo ordene el gobernador.

Entrar en la ciudad (March into Town): Significa que todo el grupo entra en la ciudad pacíficamente. Sólo puedes seleccionar esta opción si llegas por tierra.

Atacar una Ciudad (Attack Town): Esta opción tiene diferentes efectos según llegues por tierra o por mar.

Si llegas por tierra, atacarás a la ciudad por tierra. Si la ciudad tiene un fuerte con una guarnición lo suficientemente numerosa (y valerosa), seguramente sus tropas saldrán del fuerte y lucharán contra ti fuera de la ciudad (consulta «Pica & Armas). Otras veces, las tropas esperarán a que llegues al fuerte o a la ciudad y te verás obligado a luchar cuerpo a cuerpo (consulta Esgrima).

Si llegas por mar, tu buque almirante tendrá que librar una batalla naval contra el fuerte. Tu objetivo consiste en llevar tu barco a la costa, lo más cerca posible del fuerte, de manera que tus hombres puedan saltar a tierra y asaltar el lado del fuerte que da al mar (consulta Esgrima). Naturalmente esto es bastante peligroso porque te dispararán continuamente desde el fuerte.

Entrar furtivamente en la ciudad (Sneak into Town): Escondes tus barcos en una calle cercana y entras furtivamente por la noche con algunos de tus hombres de confianza. Si temes ser atacado desde el fuerte ésta es una manera excelente de entrar y hacer unos cuantos negocios. No obstante, si eres demasiado famoso puedes ser reconocido y atacado. Si eres demasiado famoso tendrás que salir de la ciudad si no quieres ser capturado y encarcelado.

Cuando entras furtivamente en la ciudad, la necesidad de ocultar tu identidad te impedirá reclutar a más hombres en la taberna. Además, el botín queda en el barco y no podrás realizar grandes negocios.

Salir de la ciudad (Leave Town) y volver a navegar por el Caribe.

Observar el Sol y Localizar tu Posición

«Tomar una vista del sol» con el astrolabio es una técnica que se utiliza para saber en qué latitud te encuentras. Sobre el mapa del Caribe aparece una escala de latitudes que puedes consultar fácilmente.

Control del Astrolabio: Mueve el joystick a izquierda o derecha para mover el astrolabio a izquierda o derecha. Mueve el joystick arriba o abajo para mover la plataforma del astrolabio arriba o abajo.

Utilización del astrolabio: Utiliza el astrolabio para seguir el recorrido del sol a través del cielo. Cuando el sol llega a su punto más alto (mediodía) mueve el astrolabio por debajo de éste. Sube o baja la plataforma hasta que toque la parte inferior del sol. Ahora lee la latitud. Esta es tu latitud en grados, al norte del ecuador.

Si hay nubes, será difícil utilizar el astrolabio.

Estimación de la Longitud: La longitud (posición este-oeste) sólo puede ser hallada por estimación. Si juegas en el nivel Aprendiz, tu experto en navegación te dará una estimación bastante fiable de la longitud en que te encuentras. Si no tendrás que suponerla tú mismo basándote en la rapidez con que hayas viajado de este a oeste.

Las Memorias del Capitán Sydney

Durante mi primera travesía como aprendiz, todo parecía muy sencillo. Sólo tenía que marcar el rumbo y si no estaba seguro de nuestra posición, uno de mis oficiales utilizaba el astrolabio para conocer la latitud exacta y seguir avanzando. Pero cuando llegó la hora de repartirse el botín, mis oficiales se llevaron gran parte de éste. No saqué nada de este primer viaje y decidí que en mi próxima travesía llevaría a muchos menos oficiales.

Bueno, me llevó bastante tiempo aprender todas esas cosas que parecían tan fáciles pero valió la pena. En mi segunda travesía de Port Royal a Curacao, sur a sureste, navegué y atraqué perfectamente pero la vuelta por el Caribe con el viento en contra me dejó agotado. Cuando llegamos a la isla Providence... ¿o la llaman Santa Catalina?, bueno no sé, pero da igual... atracamos en su puerto, nos repartimos el botín, vendimos la mercancía, vendí casi todos los barcos (especialmente los grandes que retrasaban nuestra marcha), reparé un barco pequeño y después nos dirigimos hacia las Barbados.

Aprendí muchos trucos sobre cómo conseguir lo que quería en los puertos. Como cualquier marinero sabe, cualquier viejo barco necesita reparaciones, pero cuando transportaba azúcar o cualquier otra mercancía robada mi truco favorito era atracar cerca de un gran puerto y entrar furtivamente en la ciudad para hablar de negocios con los comerciantes. Los Españoles no solían querer complicarse en negocios sucios, pero cualquier inglés, francés u holandés no dudaba en tratar con el honesto Capitán Sydney. Si pensaban que podían sacar algún provecho, hasta llamaban a mi puerta sin importarles lo que pensara el gobernador.

¡Ah!, recuerdo muy bien esos tiempos en los que visitaba al gobernador. Este me contaba las últimas noticias sobre guerras, aliados... a veces hasta me invitaba a cenar o me ofrecía un puesto en su ciudad. ¡Ay!... y su fea hija, una verdadera mojigata, persiguiéndome y contándome los pequeños secretos de su corazón... bueno, en confianza, tenía otras cosas más interesantes que hacer que pensar en casarme con ella...

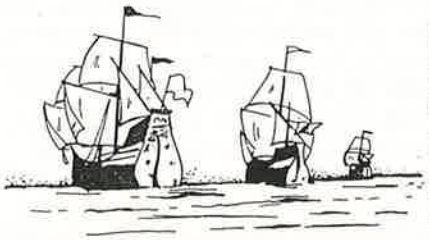
Pues bien, entonces me hice famoso y ya no podía pasar desapercibido. Era demasiado conocido y si entraba en un pueblo cuyo gobernador no deseaba verme por allí, sus guardias caerían sobre mí y me capturarían. Este es el precio de la fama, colega...

Notas Geográficas

Patrones Meteorológicos: El Caribe es un cálido océano. El agua que rodea las islas se mantiene a una temperatura constante de 77° F. Esta temperatura del mar produce un clima muy agradable en las islas que lo rodean, aunque el clima puede variar mucho según la altitud. Climatológicamente, la estación más lluviosa y fría se produce durante el verano y otoño, de Junio a Noviembre... al final de esta estación se suelen producir con bastante frecuencia fuertes huracanes.

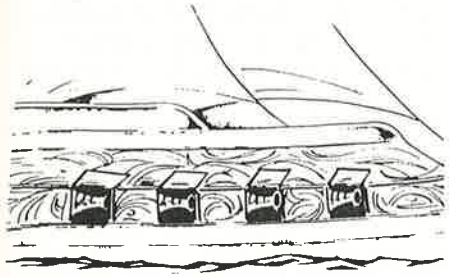
En todas las estaciones, los vientos suelen venir del este. Sin embargo, éstos suelen cambiar con bastante frecuencia dependiendo del lugar.

Canales & Pasajes: En el Caribe, el patrón clásico de navegación era entrar a través de las Islas Caribe (las Antillas Menores), atracar en diferentes puertos de la línea costera de Terra Firma, seguir navegando hacia el Norte —hacia el Canal del Yucatán (evitando la punta oeste de Cuba) y seguir noreste a través del Canal de Florida para coger los vientos del Oeste del Atlántico Norte de regreso a Europa. En esta ruta, el Canal de Florida era el lugar más peligroso. Los capitanes imprudentes solían acercarse a la costa de Florida o virar contra el viento y perderse en los peligrosos bancos de arena de las Bahamas.



La Flota del Tesoro en 1620

Caracas — *primeros de Septiembre*
Maracaibo — *finales de Septiembre*
Río de la Hacha — *primeros de Octubre*
Santa Marta — *finales de Octubre*
Puerto Bello — *primeros de Noviembre*
Cartagena — *primeros de Diciembre*
Campeche — *primeros de Enero*
Vera Cruz — *finales de Enero*
Habana — *finales de Febrero*
Canal de Florida — *finales de Marzo*



Tácticas del Combate Naval

Encuentros en Alta Mar

¡Barco a la Vista!: Lo primero que verás de un posible barco enemigo serán sus velas y mástiles sobre el horizonte. Si quieres evitar el encuentro, ignóralo y continúa con tu travesía. Si decides investigar te acercarás automáticamente a él.

¡Barco a la vista!, el vigía ha visto un barco en el horizonte. ¿Quieres...
Investigar
Continuar el viaje

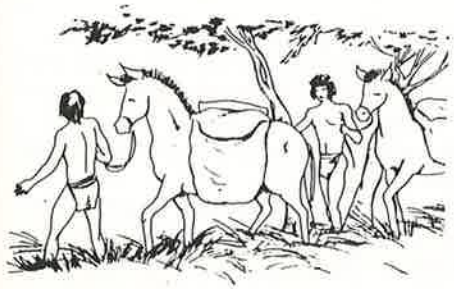
¡Barco a la Vista!: Si decides investigar te acercarás al barco. Si te alejas, quizás lo evites, quizás no. Si te acercas conocerás cuál es su nacionalidad.

Parece un mercante, Capitán ¿Debemos...
Investigar
Alejarnos

Mira sus colores: Cuando veas su bandera puedes intentar alejarte pacíficamente, colocarte junto a él y establecer contacto o atacar. Si el barco es un barco pirata o un cazador de piratas, puede reconocerte o atacarte, aunque tú no quieras luchar contra él.

Lleva los colores de España, Capitán. ¿Debemos...
Acercarnos para atacar
Saludar e intercambiar
Alejarnos

Selecciona tu Buque Almirante: Si entras en combate y tienes más de un



El Tren de la Plata en 1620

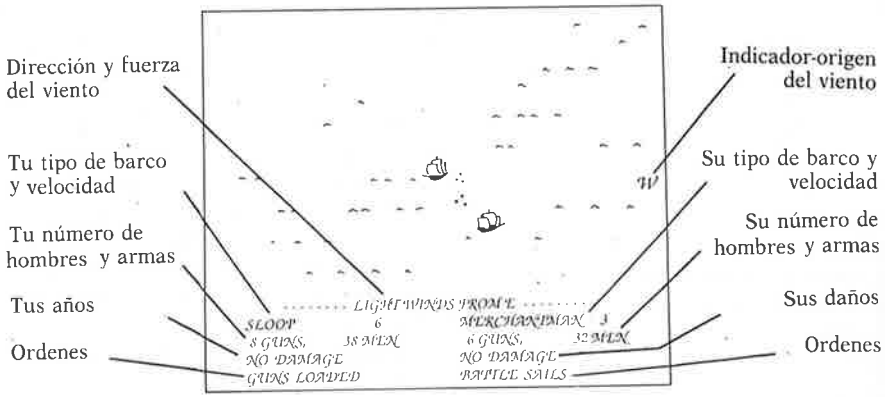
St. Tomás — *primeros de Marzo*
Cumana — *finales de Marzo*
Caracas — *primeros de Abril*
Puerto Cabello — *finales de Abril*
Gibraltar — *primeros de Mayo*
Maracaibo — *finales de Mayo*
Río de la Hacha — *primeros de Junio*
Santa Marta — *finales de Junio*
Cartagena — *primeros de Julio*
Panamá — *finales de Julio*
Puerto Bello — *primeros de Septiembre*

Tenemos 44 hombres y 10 cañones preparados. Apenas hay viento. ¿Qué barco mandarás?
Buque mercante
Balandro
Balandro (estropeado)
Pinaza

barco selecciona cuál será tu buque almirante. El barco seleccionado luchará en la batalla. En el ejemplo de la izquierda tu flota se compone de cuatro barcos: un buque mercante, dos balandros (uno estropeado) y una pinaza. Cualquiera de éstos puede ser tu buque almirante. Selecciona cuidadosamente el tipo de barco.

El número de hombres y armas disponibles es sólo una cifra teórica. Si tu buque almirante es pequeño, su número de hombres y armas será menor. Consulta el «Glosario de Barcos» para más información sobre cada tipo de barco. Además, cada cañón es manejado por cuatro (4) marineros de tu tripulación. Si tu tripulación es muy pequeña podrás utilizar menos cañones de los que realmente dispones.

El barco seleccionado seguirá siendo tu buque almirante hasta la próxima batallas.
almirante hasta la próxima batalla.



Combate Naval

Cuando un encuentro acaba en combate, en pantalla aparecerá un escenario de combate.

Navegación: Para maniobrar sigue las instrucciones normales de navegación. Mueve el joystick hacia la izquierda para girar a izquierda (puerto). Mueve el joystick a la derecha para girar a la derecha (estribor). Para seguir el rumbo, mantén centrado el joystick.

Cambio de las Velas: Mueve el joystick hacia arriba para abrir completamente las velas y alcanzar la velocidad máxima. Mueve el joystick hacia abajo para recoger las velas —disminuye la velocidad del barco y el riesgo de destruir las velas.

Disparo de Costado: Pulsa el botón disparo para disparar desde tu barco. Tus armas dispararán automáticamente contra el costado del barco enemigo que se encuentre más cerca del tuyo. Recuerda que tus armas están colocadas en la zona izquierda y derecha del barco. Por lo tanto, para apuntar deberás girar tu barco y ponerte enfrente del enemigo.

Después de disparar una vez, la tripulación cargará las armas lo más rápidamente posible. La velocidad de recarga depende de la moral de la tripulación. Una tripulación contenta carga más rápidamente las armas que una tripulación descontenta. La velocidad de recarga del enemigo depende de su tipo de tripulación (los barcos de combate, los cazadores de piratas y los barcos piratas tienen mejores tripulaciones que los barcos mercantes y de carga). La recarga es temporalmente interrumpida si cambias tus velas —los marineros que se encargan de las armas tienen que subirse a la arboladura para manejar las velas.

Pausa: Si estás cansado o superado por la situación, pulsa SPACE BAR para hacer una pausa. Vuelve a pulsar SPACE BAR para continuar jugando.

Retirada: Para escapar de un combate naval, aléjate del enemigo. Cuando tu barco esté lo suficientemente lejos, el combate terminará automáticamente. Además, si la acción dura demasiado tiempo, cuando llegue la noche se dará por terminado el combate.

Si te bates en retirada y el barco enemigo no ha sufrido ningún daño, puedes perder uno de tus barcos. Esto sólo sucede si tienes uno o más barcos navegando al mismo tiempo.

Abordaje: Si navegas junto o hacia el barco enemigo, los barcos se engancharán automáticamente y se producirá el abordaje. Guía a tus hombres contra el enemigo. Consulta «Esgrima» para más información.

Capitán hemos capturado un barco mercante con 6 cañones y 100 toneladas. Tenemos espacio para 80 toneladas, ¿debemos apresar el barco?
Sí, envía una tripulación
No, saquéalo y húndelo

Capturar Barcos o Saquearlos

Capturar Barcos: Cuando ganas una batalla puedes capturar el barco enemigo (tendrás que enviar a parte de tu tripulación para que lo controle) o coger la carga y quemar, hundir el barco. Después del combate recibirás un informe completo sobre la capacidad y armamento del barco enemigo así como un informe completo sobre el espacio de carga de que disponen los barcos de tu flota.

En general, si capturas un barco y su carga, podrás venderlos cuando llegues a un puerto aliado y tus beneficios serán mayores. Pero si se trata de un barco lento o seriamente dañado, éste puede retrasar el avance de tu flota y perjudicarte. Además, cada barco capturado necesita una tripulación de ocho hombres. Esto significa 8 hombres de menos en tu buque almirante en caso de combate.

En el ejemplo anterior, has capturado un barco mercante de 100

toneladas. Como en tu flota sólo hay espacio para 80 toneladas de carga si lo saqueas sólo podrás llevarte parte del botín. Si decides capturarlo, piensa que el barco enemigo está muy cargado y posiblemente retrase la marcha de tu flota. Si la velocidad es un factor importante quizás debas hundirlo.

Saqueo: Independientemente de que hundas o no el barco enemigo, decide qué es lo que quieres coger como botín y qué es lo que dejarás (o tirarás por la borda). Tomarás automáticamente todo el oro que lleve el barco enemigo. Comparado con su valor el oro no pesa nada y por lo tanto no afecta a la capacidad de carga de tu barco.

Para pasar mercancías de un barco a otro, o para tirar cosas por la borda, sigue las instrucciones de comprar/vender mercancías. Para transferir objetos a tu barco, mueve el indicador arriba/abajo hasta que se encuentre en la línea deseada y después desplázalo hacia la izquierda para pasar las cosas a tu barco o hacia la derecha para tirar la mercancía no deseada por la borda.

Asaltos a las Ciudades

Si navegas hacia una ciudad y seleccionas la opción «Attack Town» (Atacar Ciudad) emprenderás un asalto contra esa ciudad. Durante un asalto, tu buque almirante debe dirigirse hacia el fuerte que protege la ciudad y atracar lo más cerca posible de éste. Si atracas demasiado lejos, tus hombres se negarán a caminar y no podrás seguir con el asalto. Si atracas lo suficientemente cerca, tus hombres saltarán a tierra y atacarán el fuerte, entablándose una lucha sobre las almenas (consulta «Esgrima»). El número de hombres que participan en el asalto está limitado al número de hombres que pueden entrar en tu buque almirante. Como en combates normales puedes retirarte alejándote de la escena.

Las Memorias del Capitán Sydney

Los capitanes de hoy son unos cobardes. En mi época, un solo Capitán podía abordar un galeón con una pequeña pinaza, como hice una vez cerca de Yucatán; era un galeón lento perteneciente a la Flota del Tesoro y navegaba contra el viento en dirección a La Habana. Nos pusimos en posición de barlovento, pasamos de un costado a otro, disparamos unos cuantos cañonazos a su popa y después lo abordamos. Unos cuantos cañonazos, un poco de sangre y la victoria fue nuestra.

Para mí lo más importante es el tipo de buque almirante elegido. Contra un gran barco de velas áuricas necesitarás un barco de proporciones parecidas, a ser posible un rápido balandro si no quieres que salga huyendo y escape navegando contra el viento. Si te enfrentas a barcos mercantes convendría que utilizaras un barco grande, pero sin embargo sería muy peligroso que utilizaras un barco de ese estilo contra una fragata o galeón. Un par de cañonazos y acabarías en el agua rodeado de serrín. Además, cuando los vientos son muy fuertes, un barco de velas cangrejas irá más lento que un barco de velas áuricas. Cuando el viento

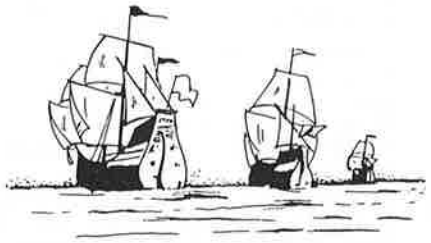
sera muy fuerte utiliza velas cangrejas si no quieres desaparecer por el horizonte.

Cuando voy a entrar en combate, despliego completamente mis velas, me coloco de costado y disparo contra ellos para que reduzcan su marcha. Con todas mis velas desplegadas puedo avanzar de costado hacia el barco enemigo con mucha facilidad. Sin embargo, esto es bastante peligroso porque si me alcanzan con sus cañonazos puedo llegar a perder algunas velas y quizás hasta un mástil. Conozco a capitanes que disparan continuamente mientras que otros no dan ni un solo cañonazo y prefieren acercarse al barco enemigo y abordarle directamente confiando más en las espadas. Como ves, todo depende de ti y de tu carácter.

El combate más aterrador que viví fue durante mi travesía a Caracas, cuando intenté asaltar a sus dos fortalezas desde el mar. Estas tenían 24 cañones. Mi buque almirante estaba colocado detrás de sus barcos mercantes y no podían dispararnos con sus cañones pero nos acercábamos con el viento en un ángulo poco apropiado. No podía navegar de otra manera, no podía responder a sus cañonazos y si me colocaba de costado acabarían conmigo. Disparamos un par de cañonazos contra su fortaleza, dimos a varios de sus cañones pero nosotros nos quedamos sin un mástil. Pronto perdimos el rumbo, se inundó el casco y perdimos el control del barco. Antes de hundirnos, salté por la borda y pasé a ser un capitán más pobre pero más sabio. Sin embargo, esto fue lo mejor que podía habernos sucedido porque las fortalezas contaban con muchos más hombres que nosotros.

Notas Históricas

Galeón de Le Grand: En 1635, Pierre Le Grand y 28 de sus hombres se hundieron en algún lugar de la costa oeste de Hispaniola —se rompió el timón de su pinaza y ésta se hundió. Al anochecer, vieron un Galeón Español. Al amanecer se encontraban junto al Galeón escondidos debajo de su popa. Finalmente, Le Grand y sus hombres abandonaron sus embarcaciones y subieron al Galeón Español en un asalto a vida o muerte. Capturaron el capitán español, que fue sorprendido en su camarote meintras jugaba a las cartas.

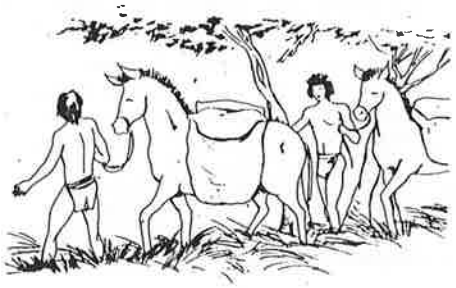


La Flota del Tesoro en 1640

Caracas — *primeros de Octubre*
Maracaibo — *finales de Octubre*
Río de la Hacha — *primeros de Octubre*
Santa Marta — *finales de Noviembre*
Puerto Bello — *primeros de Diciembre*
Cartagena — *primeros de Enero*
Campeche — *primeros de Febrero*
Vera Cruz — *finales de Febrero*
Habana — *finales de Marzo*
Canal de Florida — *finales de Abril*

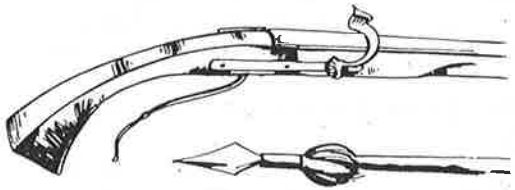
Velocidad: Cada tipo de barco alcanza su velocidad máxima en una determinada dirección. Los barcos de velas áuricas (pinaza, balandro, barca) lo consiguen navegando de bordada. Los barcos de velas cangrejas lo consiguen navegando de bordada o navegando de costado. Si los vientos son suaves, los barcos más pequeños suelen ser los más rápidos. Cuando los vientos son más fuertes los barcos más grandes navegan más rápidamente si tienen el viento a su favor. Consulta el «Glosario de Barcos» para más información.

Posición a Barlovento: Un barco navegará más fácilmente a favor del viento si se coloca en posición de barlovento. De esta manera podrá navegar en favor del viento y navegar contra el viento si decide perseguirlo. Este tipo de posición era muy utilizada por barcos pequeños porque sus velas áuricas les permitían navegar a favor del viento con más rapidez. Además, estos barcos tenían remos con los que podían virar rápidamente. Un barco pequeño en posición de barlovento podía virar hacia delante y hacia atrás a través de la proa y popa de un barco mucho más grande, disparando contra un costado y otro con total impunidad.



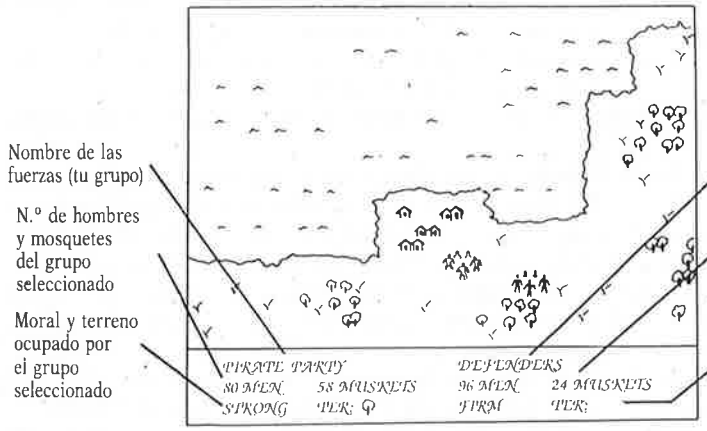
El Tren de la Plata en 1640

Cumana — *primeros de Abril*
Caracas — *finales de Abril*
Gibraltar — *primeros de Mayo*
Maracaibo — *finales de Mayo*
Río de la Hacha — *primeros de Junio*
Santa Marta — *primeros de Julio*
Cartagena — *finales de Julio*
Panamá — *finales de Agosto*
Puerto Bello — *primeros de Octubre*



Picas & Mosquetones: Tácticas de los Combates Terrestres

Los piratas holandeses, ingleses y franceses no estaban locos. Sabían que las riquezas que transportaban los galeones españoles venían de ciudades españolas. Pero también sabían que para hacerse con esas riquezas tenían que luchar y vencer a pequeños ejércitos españoles y asaltar a fortalezas fuertemente armadas.



Combate Terrestre

Cuando tu grupo marcha por tierra hacia una ciudad y selecciona la opción «attack town» (atacar ciudad), los cuerpos de defensa de dicha ciudad formarán un pequeño ejército, saldrán de la ciudad y marcharán a tu encuentro. Si los defensores son especialmente cobardes o débiles no se enfrentarán a tus hombres y podréis asaltar el fuerte o las calles de la ciudad.

IMPORTANTE: Para dirigir a tu grupo de tierra ten en cuenta que el botón disparo controla al grupo con que estás luchando y NO se utiliza para disparar. Los combates de Picas & Mosquetones son BASTANTE DIFERENTES. Por favor, lee atentamente las siguientes instrucciones.

Dando órdenes: En un combate terrestre tu grupo se divide en dos o tres grupos. Puedes dar diferentes órdenes a cada grupo o dar la misma

orden a todo el mundo.

Selección de un Grupo: Pulsa el botón disparo del joystick para seleccionar a un grupo. Sobre el mapa, el color del grupo seleccionado pasa de gris a negro y debajo aparece su nivel de fuerza y moral. Vuelve a pulsar para seleccionar a otro grupo.

Movimiento de un Grupo: Mueve el joystick y el grupo seleccionado se moverá en esa dirección.

Movimiento de todos los Grupos: Mantén presionado el botón disparo del joystick y mueve el joystick. Todos tus grupos se moverán en esa dirección.

Pausa: Pulsa SPACE BAR para hacer una pausa. Vuelve a pulsar SPACE BAR para continuar jugando.

Combate: Tus hombres luchan de dos maneras. Pueden disparar sus mosquetones o luchar cuerpo a cuerpo contra el enemigo. Cuando se lucha cuerpo a cuerpo todo el mundo participa y no sólo aquellos que tienen armas.

Disparo de los mosquetones: Se producen cuando todos tus hombres están quietos y en sus posiciones. Cada grupo selecciona al grupo enemigo más cercano y dispara. Si el enemigo no se encuentra dentro del rango de fuego, el grupo no disparará. Recuerda que tus hombres no pueden disparar mientras se están moviento: suelta el botón disparo para disparar.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Se produce cuando tu grupo avanza directamente contra el enemigo o viceversa. Puedes seguir moviéndote mientras la lucha continúa. Aunque tu grupo y la mayoría de los soldados enemigos van a pie, algunas ciudades españolas disponen de cuerpos de caballería que se mueven muy rápidamente a través del campo de batalla. Sin embargo, la Caballería carece de mosquetones de largo alcance y se desenvuelve mal en los bosques.

Visibilidad: Los hombres que se internan en los bosques y en las ciudades no podrán ser vistos por el enemigo. Notarás que las tropas enemigas desaparecen ante este tipo de situaciones. Cuando entras en un bosque o en una ciudad, el enemigo deja de verte. Esconde a parte de tus hombres y atrae al enemigo hacia la zona donde se encuentran escondidos.

Los informes que aparecen en pantalla (debajo del mapa) se refieren al grupo enemigo visible más próximo.

Efectos del Terreno: Los bosques, los edificios de las ciudades y las zonas pantanosas retrasan el avance de las tropas. Además, los bosques y edificios te permiten protegerte del fuego enemigo. Esto significa que tu grupo sufrirá pocas bajas y no podrá ser disparado si no está dentro del rango de fuego enemigo. Las fuerzas enemigas disponen de pequeños barcos costeros que les permiten avanzar rápidamente por el agua. Tus hombres, sin embargo, deberán vadear a través de los bancos de arena.

Moral: Cada grupo tiene un nivel de moral diferente. La moral va de

«strong» (fuerte) a «firm» (firme), «angry» (enfadados), «shaken» (atemorizados) y finalmente a «panic» (pánico). Cuando el grupo siente pánico huye y no obedecerá a ninguna de tus órdenes.

Las bajas significativas desmoralizan al grupo, mientras que una tregua en el combate restaura su moral. Las tropas que no están luchando recuperan su moral más rápidamente que las tropas que están luchando o que se encuentran asediadas por el fuego enemigo.

El Ataque Final: Tu objetivo principal es introducir a tu grupo dentro del fuerte enemigo. Cuando lo consigas, ambos grupos se retirarán del campo de batalla y empezará una lucha de espadas sobre las murallas de la fortaleza. Esta lucha decidirá el resultado de la contienda (consulta «Esgrima«).

Retirada: Puedes retirarte del campo de batalla desplazando todos tus grupos hacia una de las esquinas del mapa. Esto da por finalizado el ataque.

Las Memorias del Capitán Sydney

Mi venganza a la derrota sufrida fue el asedio de Caracas. Atracamos hacia el Este y marchamos por la costa. Algún gobernador español dio la voz de alarma y mandó que las tropas salieran de la ciudad y fueran a nuestro encuentro. Nosotros nos dividimos en dos grupos, el contramaestre y nuestros mejores tiradores se escondieron en el bosque, enfrente del pantano. Después, yo con un grupo más reducido me coloqué al otro lado del pantano gritando y chillando.

Pensando que éramos débiles y estúpidos, los españoles cargaron contra nosotros. Su cuerpo de caballería entró en el pantano y... cayeron como chinches. En un minuto casi los habíamos aniquilado y los pocos supervivientes huyeron hacia la ciudad. Después, seguimos gritando hasta que llegó su infantería. Se pararon enfrente del pantano y abrieron fuego pero nosotros estábamos a cubierto y nuestros compañeros también dispararon. Intentaron luchar cuerpo a cuerpo pero no pudieron ni cruzar el pantano...

Seguimos disparando unos y otros hasta que los españoles se batieron en retirada. Gritando, salimos de entre los árboles y los perseguimos. Nos costó mucho alcanzarlos pero conseguimos llegar antes de que alcanzaran la fortaleza. Después, el asalto a la fortaleza fue un juego de niños porque apenas quedaban hombres que pudieran defenderla.

No pretendo ser un gran general porque ni yo ni mis compañeros sabemos de guerras y estrategias, pero en esa emboscada los españoles se vieron totalmente sorprendidos. De todos modos, siempre preferí atacar a esos papistas fuera de la fortaleza antes que luchar cuerpo a cuerpo sobre las murallas —asaltar una fortaleza es algo muy peligroso...

Notas Históricas

Picas & Mosquetones: En las guerras de los siglos XVI y XVII los

cuerpos de infantería eran más numerosos e importantes que los de caballería. En Europa, el Tercio Español fue el sistema militar más importante del siglo XVI, tan formidable como las legiones romanas. El Tercio estaba compuesto por un gran grupo de hombres armados con picas —16 tropas o más. El Tercio era especialmente poderoso cuando avanzaba y casi invencible cuando se enfrentaba a la caballería. Grupos de soldados armados con armas de fuego (arcabuces y pesados mosquetones) se colocaban en las esquinas y disparaban para debilitar al enemigo y apoyar a sus piqueros. Las bayonetas no existían y se necesitaban como mínimo dos minutos para recargar los arcabuces y mosquetones. Por lo tanto, cuando se acercaban los enemigos, los mosqueteros se colocaban detrás de los piqueros. Los Tercios españoles estaban compuestos por soldados profesionales, bien entrenados y preparados para actuar rápidamente ante los complejos movimientos producidos por los voluminosos grupos de piqueros y sus mosqueteros de apoyo. Este sistema militar fue ampliamente copiado en la Europa de los siglos XVI y XVII. A medida que parecían nuevas armas de fuego el número de mosquetones disminuyó gradualmente.

En las Indias Occidentales el mosquete ligero de fuego rápido se hizo muy popular entre los piratas y corsarios décadas antes de que las tropas regulares los utilizaran. Los piratas tenían muy buena puntería con sus armas porque las utilizaban para cazar animales. En aquella época, los corsarios eran los mejores tiradores de la tierra. Además, como estaban acostumbrados al riesgo se convirtieron en peligrosos y feroces adversarios. No es de extrañar que muchos españoles huyeran de los disparos y machetes de los corsarios de Tortuga y Port Royal.

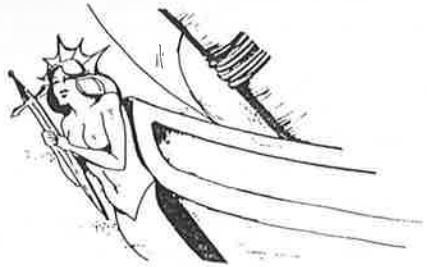
El punto débil de los piratas eran los cuerpos de caballería. Sus disparos no bastaban para frenar un ataque organizado de la caballería. Sin embargo, la caballería española en América estaba formada por nobles locales muy indisciplinados y más interesados en proteger sus riquezas que en matar piratas. Incluso en la defensa de Panamá, donde los españoles tenían un cuerpo de caballería de 100 a 200 hombres, el ejército era tímido e indeciso y muchos de sus soldados desertaron antes o durante la batalla.

Asalto de Drake a Cartagena, 1586: Una tarde de finales de invierno, Francis Drake a bordo de su buque almiranbe Elizabeth Bonaventure (armado con 30 cañones) tomó rumbo a Cartagena tras el saqueo de Santo Domingo. Sus barcos anclaron en un fondeadero alejado del rango de fuego de los fuertes enemigos. Aquella noche, mientras los españoles se preparaban para un ataque naval en el puerto, Drake desembarcó con unos 1.000 hombres en una península alejada del puerto y avanzó con ellos por la orilla del mar hasta llegar a la ciudad. Después, sus hombres cortaron un cercado de pinchos venenosos, se alejaron del mar para evitar el fuego de los barcos españoles anclados en el puerto y atacaron a los 750 soldados españoles. La lucha se extendió por toda la ciudad hasta

que los españoles se rindieron o huyeron. Tras la victoria, los hombres de Drake lo saquearon todo. El gobernador español ofreció 110.000 ducados (una gran fortuna) a Drake si éste abandonaba la ciudad y Drake aceptó la porpuesta.

La Defensa de Panamá, 1671: Cuando Don Juan Pérez de Guzmán, presidente de Panamá, organizó la defensa de la ciudad contra los piratas de Henry Morgan, su ejército estaba formado por dos compañías de infantería (cada una con unos 100 hombres) y por varios grupos de milicias compuestos por españoles, mulatos, negros libres, mestizos y zambos (varias mezclas de España-Africa-India) que ascendían a más de 800 hombres. La infantería española llevaba pistolas y espadas y se encargaría teóricamente de luchar al norte de la ciudad. Las milicias sólo disponían de picas (palos con puntas de 12 pulgadas o más largas).

Ninguno de estos soldados tenía formación militar suficiente para moverse entre la densa y enorme masa de piqueros. Además, la mayoría carecían de disciplina y no resistieron más de uno o dos ataques. Curiosamente, los españoles fueron los primeros en huir (muchos de ellos huyeron antes de que empezara la batalla) mientras que los negros libres fueron los que realmente defendieron la ciudad.



Tu Carrera en Alta Mar

Una alegre tripulación «A cuenta»

Los bucaneros y piratas fueron únicos porque formaban un grupo democrático en una época de reyes absolutistas y de imperios aristocráticos. Entre los piratas, los botines se repartían justa y equitativamente. El Capitán recibía más parte del botín porque se arriesgaba más. Se dice que la tripulación navegaba «a cuenta» porque no recibía ningún salario y eran pagados cuando se repartía el botín.

Cada viaje significaba un nuevo comienzo para el Capitán y su tripulación. Se empieza con un solo barco (recién reparado), con algunos fondos monetarios (el diez por ciento de la ganancia del último viaje) y con una pequeña tripulación.

Reclutando a la Tripulación: Para reclutar a tu tripulación tendrás que ir a las tabernas o preguntar a los marineros de las naves capturadas. Si entras furtivamente en una ciudad no podrás reclutar a tu tripulación en las tabernas porque el reclutamiento es una actividad pública. Si te encuentras ante esta situación te será mucho más fácil reclutar a tus marineros de entre lo barcos capturados, especialmente si la nave capturada es un barco pirata o un barco con una tripulación muy numerosa.

«A cuenta»: Tu tripulación no recibe ningún salario pero al final del viaje se reparte el botín. Cada hombre recibe su parte correspondiente. Hasta el momento de repartir el botín, el Oficial de Intendencia abre una cuenta para cada hombre de la que se deducen los gastos de ropa, las infracciones por mala conducta, las pérdidas del juego, etc. El término «navegación a la cuenta» hace referencia a ese proceso complejo de contabilidad.

Como Capitán, ten cuidado al diferenciar entre la riqueza del grupo (que aparece sobre el indicador «Party Status») y tu riqueza personal (que aparece sobre el indicador «Personal Status»). ¡Tu tripulación seguro que conoce la diferencia! Durante la travesía, el botín es propiedad de todos y afecta en gran parte a la moral de la tripulación (ver a continuación). Al final del viaje cada uno recibirá su parte del botín. Sólo entonces sabrás cuánto te corresponde a ti (indicador de Estatus Personal).

Moral: La actitud de la tripulación va de: «happy» (feliz) a «unhappy» (insatisfecho) y «angry» (enfadado). Cuanto más dinero tenga el grupo más felices estarán. La tripulación da poca importancia a los barcos, mercancías u otros artículos capturados. Ellos están interesados en el oro. Además, la tripulación es impaciente. Si tu botín es pequeño quizás prefieran unirse a algún otro Capitán. La única manera de mantenerlos felices es seguir ganando oro y más oro. Es difícil mantener a una tripulación satisfecha durante más de un año y casi imposible durante más de dos años.

Si tu tripulación está insatisfecha o enfadada, desertarán en cuanto llegues a puerto. Si están demasiado tiempo enfadados quizás se amotinen. Esto significa que tendrás que luchar para seguir siendo Capitán.

Ten en cuenta que es más fácil mantener feliz a una tripulación pequeña que a una grande. Esto es debido a que con tripulaciones pequeñas la parte del botín que se lleva cada hombre es mayor. Además, si vendes parte de tu mercancía por oro, se mantendrá más alta la moral de tu tripulación, especialmente si la vendes a un buen precio.

Repartir el Botín: Cuando termine la travesía y repartas el botín no te sorprendas si tus hombres desaparecen para disfrutar de sus riquezas. Recuerda que todo se divide justamente incluyendo los barcos, cañones y la carga. Como Capitán puedes quedarte solamente con tu buque almirante. Por lo tanto, véndelo todo menos tu buque antes de dividir el botín.

Los oficiales reciben un porcentaje fijo del botín. Cada oficial recibe una parte (aproximadamente el 2 por 100 del total). Por lo tanto un Capitán aprendiz con dos partes recibirá alrededor del 5 por 100, un oficial con cuatro partes el 10 por 100, un aventurero con seis partes un 15 por 100, y un espadachín con ocho el 20 por 100. Fíjate que el tamaño de la tripulación no afecta al tamaño de la parte que le corresponde al Capitán. Esto es así para que los capitanes no sacrifiquen a sus tripulaciones. Además, el 10 por 100 del botín va a parar a los patrocinadores del viaje. Generalmente los patrocinadores devolverán este dinero al Capitán como inversión en su próximo viaje.

La tripulación se divide por igual lo que queda. La cantidad que recibe cada miembro de la tripulación repercute sobre la fama y prestigio del Capitán. Si las ganancias son grandes, el prestigio del Capitán aumenta. Si las ganancias son pequeñas, la reputación del Capitán sufre y le será mucho más difícil reclutar a otra tripulación.

Conquistas y Objetivos

Una Epoca de Privilegios y cambios: Esta es una época de privilegios. Un hombre de alto rango o con títulos nobiliarios vive sujeto a otras leyes diferentes de las de los plebeyos. Pero ésta es también una época de movilidad social. Las viejas familias de creencias religiosas equivocadas,

de miras políticas incorrectas o de insuficiente riqueza desaparecen de la escena nacional. Incluso las casas reales cambian con frecuencia. La familia real inglesa fue la casa de Tudor hasta 1605, la Casa de Stuart hasta 1649, la Commonwealth Cromwellian hasta 1660, la Casa de Stuart otra vez hasta 1680 y después la Casa de Orange.

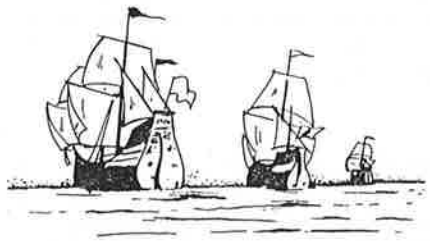
En esta época de confusión y cambio, un hombre valiente podía convertirse en una persona poderosa. Por ejemplo, un simple marinero como Francis Drake ganó títulos de nobleza, rango, honores y llegó a alcanzar mucho prestigio.

¿Qué buscar?: Si quieres disfrutar de una jubilación feliz y acomodada tendrás que ir a por todas. La riqueza personal es siempre algo muy valioso. Sin embargo, ser de alto rango o tener un título nobiliario es mucho más valioso. Tener tierra también es útil —entre los nobles, por ejemplo, la tierra es un índice de valía personal. Como norma, cuanto mayor sea tu rango más tierra recibirás cuando seas promocionado a un rango superior. Además tu reputación, tu familia (tu esposa si estás casado) y tu salud contribuirán a tu felicidad futura.

¿Cuándo jubilarse?: Las aventuras y travesías por mar están llenas de emoción pero un hombre sabio también piensa en su jubilación. Tarde o temprano te resentirás de las heridas de guerra y tu salud sufrirá. Si empeora tu salud, tus amigos te ayudarán y aconsejarán. Ten en cuenta sus consejos. Si los ignoras, tu vida se hará cada vez más difícil hasta que un día no puedas reclutar a tu tripulación. En general, tu carrera está limitada a cinco o diez años de actividad. Sin embargo, si esperas a estar en las puertas de la muerte no disfrutarás mucho de tu jubilación.

Las Memorias del Capitán Sydney

En mis viajes siempre tenía en cuenta la moral de mi tripulación. Tardé mucho tiempo en formar una flota de 3 ó 4 barcos con una tripulación de varios cientos de hombres. Cuando lo conseguí, mis marineros y oficiales estaban tan ansiosos de saqueos que tuve que organizar rápidamente un ataque o asalto a varias ciudades. Si no lo hacía todos mis esfuerzos habrían sido en vano y la tripulación desertaría en cuanto tocáramos puerto. Cada cierto tiempo, tendrás que realizar



La Flota del Tesoro en 1660

Caracas — *primeros de Septiembre*
Maracaibo — *finales de Septiembre*
Río de la Hacha — *primeros de Octubre*
Santa Marta — *finales de Octubre*
Puerto Bello — *primeros de Noviembre*
Cartagena — *primeros de Diciembre*
Campeche — *primeros de Enero*
Vera Cruz — *finales de Enero*
Habana — *finales de Febrero*
Canal de Florida — *finales de Marzo*

alguna gran campaña, como yo hice al asaltar Campeche, o tendrás que coger todo lo que tienes, repartirlo entre tus hombres y esperar a que la siguiente travesía sea más propicia.

Siempre, lo que más me desalentaba era ajustar cuentas después de un viaje. Admito que todo se hacía muy democráticamente pero era bastante frustrante estar pensando en la siguiente expedición y ver cómo desaparecían tus hombres.

La reputación era lo más valioso que poseía. Unas cuantas expediciones me hicieron muy famoso. La buena fama de que disfrutaba me ayudaba a buscar nuevas tripulaciones pero también me obligaba a realizar hazañas cada vez mayores. De todos modos, disfrutar de buena reputación es lo más importante y de hecho me ayudó a escapar de la muerte en más de una ocasión.

Notas históricas

Características de un capitán: Entre los bucaneros el Capitán era elegido por la tripulación y no por el gobernador o por los propietarios de los barcos (como solía suceder en las naves militares o comerciales). El Capitán era el hombre más capacitado para hacer su trabajo: si la tripulación decidía que el capitán era un inepto lo sustituían por otro. Frecuentemente, el nuevo candidato tenía que batirse en duelo con el anterior para determinar quién era el mejor.

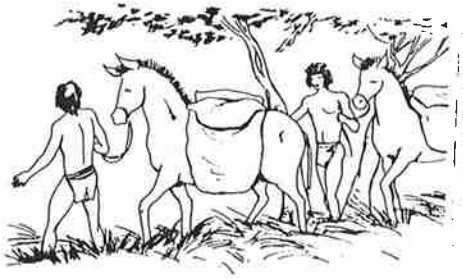
La tripulación pensaba que la facultad más importante de un Capitán era su capacidad para dirigirlos durante un combate. Ellos preferían un Capitán valiente y decidido a un genio táctico. Sin embargo, los mejores capitanes como Henry Morgan tenían las dos cosas.

Fuera del campo de batalla, cuando trataba con gobernantes y otras autoridades, el Capitán actuaba como representante del grupo. Aunque los piratas odiaban los privilegios de la aristocracia, muy a menudo sus capitanes eran antiguos militares, comerciantes o aristócratas «señoriales».

Finalmente, un Capitán necesitaba tener buena reputación avalada por sus expediciones y éxitos. La nueva tripulación siempre tenía en cuenta las hazañas de su Capitán. La experiencia era muy valiosa. De hecho, la mayoría de las campañas más interesantes y beneficiosas eran llevadas a cabo por capitanes veteranos.

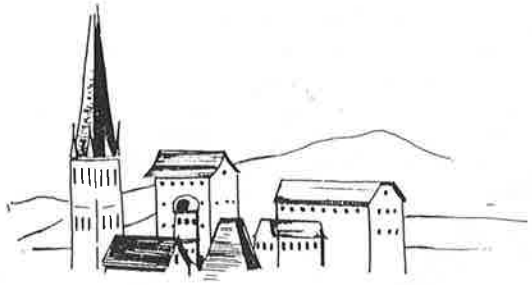
Henry Morgan era un aventurero galés. Aunque sus orígenes siguen siendo bastante desconocidos, probablemente llegó a las Antillas en 1655 como parte de las tropas de invasión que conquistaron Jamaica. Poco a poco se convirtió en un oficial de la milicia de tierra y en un líder de la expediciones de corsarios a alta mar. En 1667 fue nombrado Almirante de los Corsarios por el gobernador inglés de Port Royal. Durante los años siguientes, saqueó numerosos barcos y ciudades, incluyendo Porto Bello. Y en 1661 tomó Panamá, la ciudad más rica del nuevo mundo.

Los patrocinadores de su expedición a Panamá incluyeron a Sir Thomas Modyford (Gobernador de Jamaica), George Monck (Duque de Albemarle, el hombre más influyente de la Corte de Modyford) y a James Steward (Lord Almirante, Duque de York y hermano de Carlos II, Rey de Inglaterra desde 1660). A pesar del Tratado de Madrid de 1660 por el que Inglaterra se comprometió a frenar los ataques contra España, ninguno de estos nobles rechazó su parte del botín. Morgan fue oficialmente arrestado (probablemente para aplacar las iras del Embajador Español) pero no encarcelado. Viajó por círculos aristocráticos, se brindó por él en todas partes y se le consultaba continuamente sobre asuntos políticos de las Indias Occidentales. En 1674, el Rey Carlos II lo nombró caballero y pasó a llamarse Sir Henry Morgan. También fue nombrado Vicegobernador de Jamaica, donde pasó el resto de su vida entre grandes plantaciones.



El Tren de la Plata en 1660

Cumana — *primeros de Marzo*
Caracas — *finales de Marzo*
Gibraltar — *primeros de Abril*
Maracaibo — *finales de Abril*
Río de la Hacha — *primeros de Mayo*
Santa Marta — *primeros de Junio*
Cartagena — *finales de Junio*
Panamá — *finales de Julio*
Puerto Bello — *primeros de Septiembre*



La Vida Colonial

El Gobernador

Las ciudades con una población superior a los 600 habitantes tenían un Gobernador. Su residencia era el centro de noticias e intrigas de la colonia. En un principio, la actitud del gobernador hacia ti dependía de la actitud «oficial» de su país hacia tus actividades. Sin embargo, el gobernador lo que más tenía en cuenta y recordaba era cualquier favor o cualquier cosa mala que hubieras hecho contra él o su ciudad, como asaltarla o saquearla.

Para ganar el favor del Gobernador, captura a los piratas que se encuentren dentro de sus aguas territoriales. Inversamente, el gobernador se verá seriamente consternado si capturas a sus barcos y especialmente disgustado si saqueas su ciudad.

Si el gobernador te toma por enemigo, ordenará que sus soldados disparen contra ti desde las torres del puerto. En general, si el país del gobernador es hostil, el fuerte disparará contra tus barcos. Si el país del gobernador mantiene una posición neutral hacia ti, la actitud del gobernador y el tamaño de tus fuerzas serán los factores determinantes. De la misma manera, la nación puede ser neutral hacia tu persona pero el gobernador puede seguir recordando tus acciones e infracciones sobre su zona.

Por lo tanto, mide tus actuaciones si estás cerca de puertos ricos no españoles.

Graduaciones y Títulos: El gobernador de una ciudad era el responsable de protegerla y defenderla de posibles ataques aunque frecuentemente carecía de los suficientes recursos y tropas para llevar a cabo su misión. Por eso, solía pedir ayuda a personas leales a quienes les pagaba otorgándoles graduación y autoridad. Naturalmente, el gobernador apoyaba a aquellos que demostraban su valor y valentía luchando contra el enemigo e ignoraba a aquellos que no hacían nada por su causa.

Las graduaciones militares otorgadas por el gobernador eran, de menor a mayor:

ALFEREZ de corsarios, oficial o ayudante.

CAPITAN de corsarios, al mando de un barco.

MAYOR de una Milicia Colonial, al mando de una compañía.
CORONEL de una Milicia Colonial, al mando de un regimiento.
ALMIRANTE de corsarios, al mando de una flota.

Además de otorgar graduaciones militares el gobernador podía utilizar su influencia en la Corte para dar títulos nobiliarios a aliados especialmente valiosos. Naturalmente, se debían realizar grandes e importantes empresas para ganar tales honores. De menor a mayor estos títulos eran:

BARON, un título menor pero todo un caballero.
CONDE, un título de algo de prestigio y poder.
MARQUES, un título de gran prestigio y poder.
DUQUE, un título de gran prestigio y poder.

Política Europea

Si atacas a los barcos o ciudades de un país, ese país se convertirá en tu enemigo. Unos cuantos ataques pueden enemistarlo, pero muchos ataques pueden convertirlo en un enemigo realmente hostil. Naturalmente, no esperes honores ni favores de una nación hostil o enemistada contigo.

No obstante, si tu objetivo es la guerra, los enemigos de ese país apoyarán tus acciones y sus gobernadores te recompensarán. Por ejemplo, si Inglaterra y España están en guerra, los ataques contra los españoles te pondrán en contra de los españoles, pero te harán aliado de los ingleses.

De la misma manera, si atacas a un país sus aliados recordarán y desaprobarán tus acciones. Por ejemplo, Inglaterra y Holanda son países aliados y ambos están en guerra contra España. Si atacas a ciudades y barcos ingleses, el gobernador español aprobará tus acciones y los ingleses se convertirán en tus enemigos. Además, Holanda, aliada de Inglaterra, también se pondrá en tu contra. Sin embargo, si atacas a ciudades y barcos españoles, los ingleses aprobarán tus acciones pero a los holandeses no les importará: porque ellos siguen manteniendo relaciones pacíficas con España y no desean recompensar acciones militares que vayan contra ella.

Aunque las declaraciones de guerra, tratados de paz y alianzas son de dominio público, el final de las alianzas no lo son. De todos modos, si se declara una guerra entre dos países puedes suponer que cualquier alianza anterior ha sido anulada. Para conocer las últimas noticias visita a los gobernadores. Aunque entres furtivamente en una ciudad, la mansión del gobernador sigue siendo la mejor fuente de noticias.

Amnistía de Piratas

Cuando una nación ofrece una amnistía a los piratas significa que está dispuesta a olvidar sus hostilidades contra ellos. Los gobernadores pueden ofrecer el perdón aunque a veces éste puede resultar bastante

caro. Aunque un país haya prometido una amnistía ten cuidado cuando entres en sus puertos coloniales porque su gobernador puede no fiarse de ti y abrir fuego contra tus barco. Especialmente ten mucho cuidado si tienes una gran flota o has atacado a sus barcos. Si entras furtivamente en la ciudad, normalmente tendrás más posibilidades de llegar hasta el gobernador y convencerle.

La Taberna

La primera vez que visites abiertamente una taberna, tu reputación te precederá. Los hombres se acercarán y te ofrecerán sus servicios. Si vas en busca de tripulación aprovecha esta oportunidad. En las siguientes visitas a la taberna no podrás reclutar a más tripulación. A los hombres les atraen los héroes, no los borrachos.

En las tabernas también puedes comprar información de aquellos aventureros que hayan visitado recientemente otra ciudad. Ellos te contarán cuál es el estado de su población, poder económico y defensas. Si buscas a alguien, pregúntales porque ellos suelen recordar si ha pasado por ahí últimamente.

Finalmente, la taberna es un centro de noticias y rumores de todo tipo, así como el hogar de antiguos piratas y marineros.

Comerciantes Locales

La sangre vital de cualquier ciudad colonial son los comerciantes. La fuerza de la comunidad comercial es proporcional a su poder económico y a su población. Una comunidad económicamente fuerte dispone de muchos artículos para vender y de mucho dinero para comprar. Además, sus precios son más altos. Las ciudades más pobres venden a menores precios, pero también disponen de almacenes más pobres y pequeños.

Los expertos piensan que durante los siglos XVI y XVII las islas del Caribe eran lugares muy especiales, especialmente las colonias españolas. Sus leyes comerciales, complejas y restrictivas, combinadas con patrones de población muy peculiares, producían situaciones extrañas. Además, en algunas ciudades la falta de determinadas mercancías provocaba precios especialmente altos o bajos. Todas estas situaciones eran bastante transitorias pero algunas podían mantenerse días, meses y hasta años.

Los comerciantes solían tratar con corsarios, piratas y contrabandistas. Al fin y al cabo, los negocios son los negocios. Sin embargo, los comerciantes españoles eran una excepción.

Restricciones del Mercado Español

Los pueblos y ciudades del Caribe tenían cuatro niveles de vitalidad económica y ésta afectaba a los negocios de sus comerciantes. En las ciudades españolas era ilegal comerciar con mercaderes que no fueran españoles y comprar mercancías que no vinieran directamente de Sevilla o que estuvieran avaladas por el gobierno español. Sin embargo, los

gobernadores y comerciantes españoles ignoraban frecuentemente estas leyes, especialmente si su economía iba mal o si carecían de determinados productos. Como resultado, los comerciantes españoles crearon sus propias normas basándose en la situación real de la zona.

Las ciudades asentadas en zonas *combativas* solían encontrarse en apuros económicos y negociaban con cualquier persona excepto con los piratas cuya reputación era especialmente mala. Sin embargo, sus precios eran bajos y sus almacenes estaban pobremente aprovisionados.

Las ciudades *supervivientes* solían tener economías pequeñas o deprimidas. En ellas, los españoles trataban con extranjeros de buena reputación. Sus precios eran bajos y sus almacenes estaban modestamente aprovisionados.

Las ciudades *prósperas* tenían economías muy fuertes. Sus comerciantes sólo negociaban con Capitanes de gran reputación. Sus precios eran altos y en sus almacenes había de todo.

Las ciudades *ricas* tenían economías especialmente fuertes. Sus comerciantes seguían al pie de la letra las leyes marcadas por España. Sus precios eran altos y disponían de todo tipo de mercancías.

La Ascensión y Caída de las Colonias

Si todo iba bien, las colonias prosperaban, crecían, ganaban poder económico y aumentaban de población. Esto obligaba al gobernador a instalar tropas para defenderlas. Los comerciantes y contrabandistas promovían su crecimiento con sus compras, ventas y transportes de mercancías. Pero los piratas, bucaneros y corsarios que atacaban o controlaban el tráfico naval dañaban en gran parte su crecimiento económico.

Los ataques indios reducían el número de soldados que protegían la ciudad pero no afectaban a la economía ni a su población.

Las incursiones *piratas* se llevaban todo el oro que podían encontrar. Su ataque dañaba directamente a la economía.

La *Malaria* y otras enfermedades reducían el número de tropas y ciudadanos. Estas tendían a retrasar o frenar el crecimiento económico.

Las Minas de Oro enriquecían temporalmente la economía. Las minas de oro se encontraban frecuentemente en arroyos situados junto a un río e inevitablemente generaban una mentalidad de «fiebre de oro» entre su población.

Las Memorias del Capitán Sydney

Dios es testigo que empecé transportando honestamente mercancías europeas a las Indias Occidentales, pero las ciudades más grandes y prósperas eran españolas y como era ciudadano inglés no podía vender mis artículos en ellas. Encontré otras ciudades más pequeñas con las que pude negociar en privado, pero mis ganancias sufrieron. Hasta que un día entré en una ciudad, llena de papistas cegados por la idea de Dios,

quienes me reconocieron como inglés. Allí me capturaron y me encerraron durante seis meses en una horrible mazmorra donde fui vilmente torturado por la maldita Inquisición hasta que mis hombres me rescataron. Durante seis meses sufrí grandes privaciones y los terribles españoles me quitaron los barcos, la carga y me dejaron sin una onza de oro. Entonces planeé mi venganza. Robamos una pinaza pequeña que se encontraba en el puerto, montamos unas cuantas armas y les dimos una lección a esos asquerosos españoles.

Tenía un amigo holandés que decía que el mejor camino hacia la fortuna eran los negocios amistosos. Compraba mercancías a precios muy bajos, las transportaba y las revendía a precios mucho más altos. Tenía una pequeña tripulación a la que le pagaba regularmente ingresando sus beneficios en un banco. También decía que todo el mundo se beneficiaba, etc., etc., pero yo os aseguro que nunca navegaría por el Caribe con 20 hombres y 4 cañones... prefiero fiarme de las espadas y de la pólvora antes que de la contabilidad.

De todos modos, nunca olvidé esa mazmorra española y os aseguro que lo pagaron muy caro. Yo siempre estaba al tanto de las últimas noticias y rumores. Valía la pena atacar una ciudad española después de que ésta sufriera unos cuantos ataques indios o plagas, pero nunca después de un ataque pirata, porque no tendrían nada que pudiera robar y sus tropas estarían sedientas de venganza.

El Rey, que Dios le bendiga, tenía razón al hacer guerras de conveniencia. Mis Cartas de Marque eran totalmente legales pero he conocido a muchos tipos que utilizaban cualquier tipo de documento falso y eso no les impedía perseguir y atacar a los españoles.

La mayoría de mis victorias me dejaban botines de comida, tabaco, azúcar y otros artículos, pero ni una onza de oro. Recuerdo una travesía en la que fui a parar por casualidad a Trinidad para vender mis mercancías. Por aquel entonces tenía una gran flota. Atracamos costa arriba y nos pusimos en marcha hacia la ciudad. Algún español insolente dijo algo que me enfadó y antes de que pudieran darse cuenta, teníamos a todas las tropas encerradas en sus propias mazmorras y a los ciudadanos temblando detrás de sus puertas. Nosotros entramos en la mansión del gobernador, que había desaparecido misteriosamente, y disfrutamos de sus lujos. Al poco de llegar nos visitó una delegación de los ciudadanos más nobles. Nos rogaron que controláramos a nuestros hombres —tengo que confesar que estaban demasiado entusiasmados en saquearlo todo.

Pensamos en la situación y les propusimos que si elegían a uno de los comerciantes ingleses como gobernador, si hacían ondear la bandera de San Jorge y si juraban fidelidad a la Corona inglesa nosotros nos rendiríamos y respetaríamos parte de sus propiedades.

Poco después, ¡maldita sea!, fui herido en una batalla cerca de Margarita y tuve que permanecer inactivo durante bastante tiempo. Nunca supe cuánto tiempo se mantuvo Trinidad como colonia inglesa,

pero sé que mis amigos nunca volvieron a tener problemas en esas tierras. De todos modos, quiero insistir en el hecho de que durante aquella época éramos muy numerosos y la población de Trinidad era muy pequeña, si hubiera sido al revés nunca hubiera sucedido.

Notas históricas

Guerra más allá de la Línea: En 1493 y 1494, las únicas dos potencias europeas que exploraban el mundo (España y Portugal) decidieron dividirse la responsabilidad a lo largo de una línea Norte-Sur de 270 leguas al Oeste de las islas de Cabo Verde. En el tratado de Tordesillas, Portugal recibió el Atlántico Este, la costa africana y lo que después sería la ruta africana a la India. España recibió el Atlántico Este y todo el Nuevo Mundo excepto la punta de la Costa de Brasil. Apoyado por una Bula Papal, España sostenía que ésta le daba control total sobre las Américas. Desgraciadamente para España, los gobiernos de Inglaterra, Holanda y Francia nunca reconocieron la legalidad de esa línea.

El resultado fue que los comerciantes y colonizadores ingleses, franceses y holandeses «invadían» continuamente las regiones españolas donde se suponía que su presencia era ilegal según las Leyes Españolas. Sin embargo, España nunca contó con suficientes tropas militares que le permitieran hacer cumplir sus leyes. Aunque las naciones europeas estaban en paz, la colonización y el continuo contrabando producía en ocasiones pequeñas revueltas. Y lo que era peor, cada vez que las naciones europeas se levantaban en guerra, explotaba una orgía de luchas de piratas y corsarios a través de las Indias Occidentales.

Corsarios: Durante los siglos XVI y XVII los Monarcas no tenían suficiente oro ni riquezas. Construir barcos de guerra, armarios y aprovisionarlos era tan caro que incluso los mayores buques de guerra se utilizaban como buques de carga en tiempos de paz. Además, los pocos que existían se necesitaban en el país de origen y los gobernadores coloniales apenas recibían ayuda militar de sus países de origen. La mayoría de las colonias tenían que confiar en las milicias locales para su defensa. Hasta los años 1680 no existió ningún escuadrón de barcos de guerra en las islas del Caribe.

Como las naciones carecían o contaban con pocas fuerzas militares, en tiempos de guerra la Corona solía utilizar algunos barcos privados como barcos de guerra. Estos guerreros «libres» no recibían salarios sino que se quedaban con un porcentaje de lo que capturaban. La autorización oficial para hacer esto fue la «Carta de Marque». Los barcos que actuaban con una «Carta de Marque» eran barcos corsarios. La flota inglesa que venció a la Armada española en 1588 estaba compuesta casi exclusivamente por estos corsarios.

En una época de pobreza y de limitada riqueza, las expediciones de corsarios eran una de las pocas maneras de hacer fortuna rápidamente. Los hombres de Francis Drake que atacaron Nombre de Dios durante los

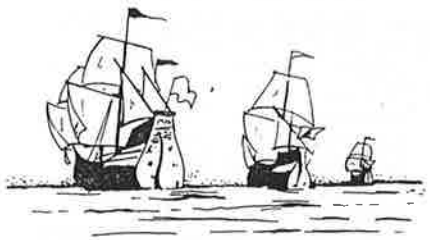
años 1572-73 (donde capturaron el Tren de la Plata) se hicieron ricos para el resto de sus vidas. La parte del botín que le correspondía a un miembro de la tripulación por un solo barco mercante capturado solía ser mayor que el salario anual de un marino mercante en tiempos de paz. Un Capitán Corsario era conocido por su habilidad y éxito y apenas tenía problemas para reclutar a su tripulación.

Además de los beneficios que diera a la tripulación, las expediciones de corsarios eran un gran negocio. Estas expediciones eran patrocinadas por ricos comerciantes y nobles que recibían un porcentaje de las ganancias. Los beneficios también se dividían con la Corona (el «precio» de la Carta de Marque). Además, los botines y barcos capturados se revendían produciendo grandes beneficios. Entre 1660 y 1670, la industria principal de Jamaica no era ni el azúcar ni el tabaco, sino la piratería.

Los Bucaneros: Estos hombres eran de una raza especial. Aparecieron en las islas de las Indias Occidentales entre 1630 y 1640 y permanecieron en ellas hasta finales de siglo. La mayoría de los bucaneros eran fugitivos de expediciones coloniales inglesas y francesas. Muchos colonizadores llegaron a las Américas pensando que encontrarían un paraíso lleno de riquezas pero en lugar de eso tuvieron que trabajar duramente en las plantaciones de tabaco y azúcar. Algunos bucaneros eran criminales violentos que habían sido condenados y «llevados» a las Colonias. Cualquiera que fuera su origen, ellos dejaban las colonias pequeñas para vivir fácil y libremente entre las islas.

Para sobrevivir fuera de las colonias organizadas los bucaneros tuvieron que aprender dos cosas: náutica —para construir canoas o pinazas y navegar de una isla a otra— y puntería —porque su supervivencia dependía de la caza de animales salvajes y de ganado. De hecho, el nombre «bucanero» se deriva de su método de cocinar las carnes sobre el fuego abierto.

Al poco tiempo de llegar a las islas, los bucaneros zarparon a alta mar para buscar tesoros y riquezas. Las colonias españolas, militarmente débiles y económicamente atractivas fueron un blanco fácil para los ataques bucaneros. La antigua tradición «Guerra más allá de la Línea»,



La Flota del Tesoro en 1680

Caracas — *primeros de Octubre*
Río de la Hacha — *finales de Octubre*
Santa Marta — *primeros de Noviembre*
Puerto Bello — *finales de Noviembre*
Cartagena — *finales de Diciembre*
Campeche — *finales de Enero*
Vera Cruz - *primeros de Febrero*
Habana - *primeros de Marzo*
Canal de Florida — *finales de Abril*

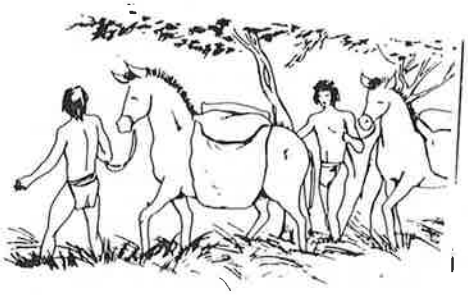
dio legalidad a sus actividades. Además el uso de puertos no españoles como bases comerciales ayudó al crecimiento de nuevas colonias. Los gobernadores ingleses, franceses y holandeses permitían el bucanerismo basándose en el principio de que la mejor defensa contra la agresión española era una buena ofensiva. Especialmente si las tropas de ataque eran autónomas, utilizaban sus propios recursos y ofrecían beneficios a las colonias no españolas.

Los bucaneros tenían un espíritu democrático y muy liberal. Vivían en duras condiciones, eran hombres violentos y estaban preparados para una vida dura y violenta.

El final de la Piratería: Durante los años 1690 y 1700, los países apoyaban cada vez menos a las expediciones de corsarios. Los ejércitos nacionales crecieron y las ventajas económicas de negocios pacíficos y continuos empezaron a prevalecer sobre los beneficios ocasionales de los botines corsarios.

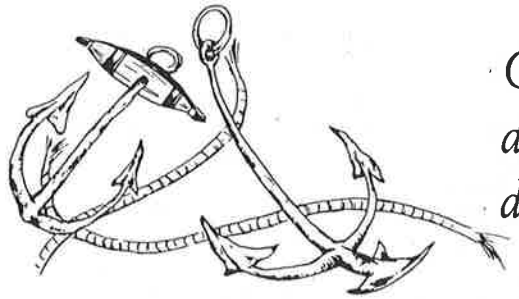
A pesar de todo, los bucaneros y viejos corsarios continuaron con sus expediciones legales o casi legales. Desafiando a sus países de origen y aliados se convirtieron en auténticos piratas y navegaron por los siete mares buscando naves ricas que estuvieran débilmente defendidas. Pero cada vez se hacía más difícil encontrar a hombres ricos que financiaran estas aventuras y los barcos de guerra no dejaban de acosar a los barcos piratas. Durante 1700 los piratas fueron desapareciendo paulatinamente del Caribe y en 1710 desaparecieron también de las costas de Norteamérica y Africa Occidental. En 1720, también se cerró la distante Madagascar y el Océano Indico.

La época de las aventuras en alta mar había terminado.



El Tren de la Plata en 1680

Cumana — *primeros de Abril*
Caracas — *finales de Abril*
Maracaibo — *finales de Mayo*
Río de la Hacha — *finales de Junio*
Santa Marta — *primeros de Julio*
Cartagena — *finales de Julio*
Panamá — *finales de Agosto*
Puerto Bello — *primeros de Octubre*



Glosario de Barcos durante 1690

Entre las innumerables clases, formas y tamaños de barcos que circulaban por el Caribe se pueden diferenciar nueve tipos. Aunque cada barco era diseñado y construido individualmente, los constructores navales aprendieron unos de otros creando barcos sumamente parecidos. A continuación se hace un resumen de los diferentes tipos de barcos, aunque como norma habrán muchas excepciones.

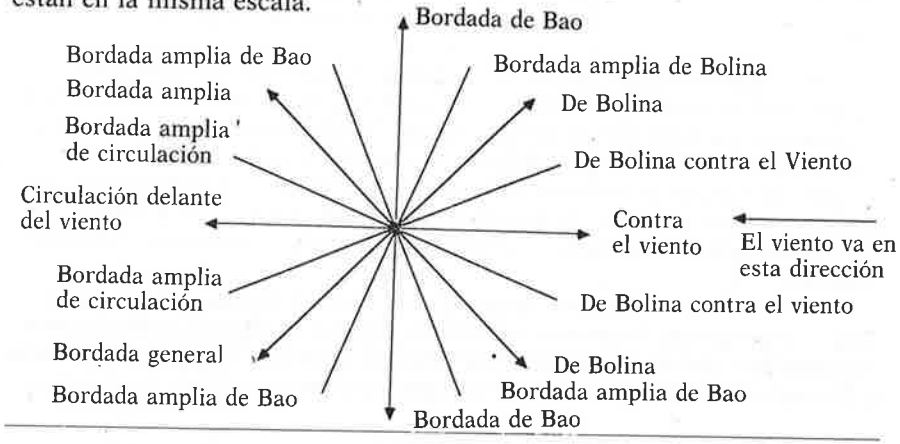
Definiciones

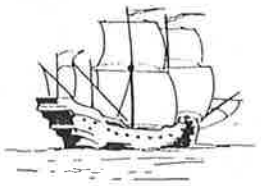
Carga, en toneladas. Hace referencia al espacio de carga disponible después de deducir la comida, agua, tripulación, así como otros materiales y mercancías. La carga no debe ser confundidad con el tonelaje, que indica la cantidad de peso que puede transportar un barco cuando se encuentra totalmente descargado.

La velocidad, en leguas (unas 2.5 millas) navegadas durante unas cuatro horas. El primer valor que aparece indica la velocidad máxima ante vientos flojos y el segundo la velocidad máxima ante vientos fuertes.

Mejor Punto de Navegación hace referencia a la dirección del viento en la que el barco alcanza su velocidad máxima. Cada tipo de barco tiene un punto de navegación diferente.

Escala: Todas las ilustraciones de barcos que aparecen a continuación están en la misma escala.

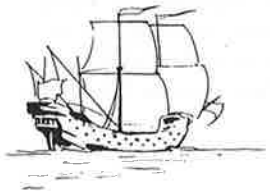




Galeón español

7-15 leguas	Velocidad máxima
Bordada de Bao	Mejor Punto de Navegación
36 cañones	N.º máximo de cañones pasados
20-24 cañones	N.º de cañones pesados
288 hombres	Personal máximo
275 hombres	Pasajeros y tripulación
160 toneladas	Espacio de carga

Los galeones son los barcos más grandes del Caribe español. Originariamente fueron creados porque era más barato construir un barco grande que dos barcos pequeños. Sin embargo, los barcos grandes son menos maniobrables, naufragan más fácilmente y son más difíciles de manejar durante la batalla. Los galeones son bastante lentos en girar y especialmente lentos cuando navegan de bolina (contra el viento). Además, con este tipo de barcos es muy difícil cambiar de rumbo. Sin embargo, su gran capacidad de carga y potencial de armamento lo convierten en un fuerte adversario.



Galeón de guerra español

7-15 leguas	Velocidad máxima
Bordada de Bao o de circulación	Mejor Punto de Navegación
32 cañones	N.º máximo de cañones pasados
28-32 cañones	N.º de cañones pesados
256 hombres	Personal máximo
250 hombres	Pasajeros y tripulación
140 toneladas	Espacio de carga

Los galeones de guerra son parecidos a los galeones del tipo mercantil. Tienen menos capacidad de carga pero pueden llevar más cañones y más tripulación. La principal diferencia es que los galeones de guerra están tripulados por soldados y mandados por nobles oficiales que los convierten en fuertes y duros adversarios. Por tener una tripulación más profesional, los galeones de guerra son más rápidos que los galeones mercantes pero tan pesados y difíciles de maniobrar como sus pacíficos primos.

Sólo los barcos de guerra más poderosos pueden pensar en atacar y vencer a un galeón de guerra. La táctica española utilizada normalmente con este tipo de barcos era navegar junto al enemigo, disparar de costado y después abordarlo para luchar cuerpo a cuerpo.

Galeón rápido

9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada de Bao o de circulación	Mejor Punto de Navegación
28 cañones	N.º máximo de cañones pasados
24 cañones	N.º de cañones pesados
224 hombres	Personal máximo
215 hombres	Pasajeros y tripulación
120 toneladas	Espacio de carga

Los países del Norte de Europa mejoraron el diseño del Galeón básico. Modificaron el plano de sus velas para darle más flexibilidad y redujeron la forma del casco para facilitar su mantenimiento. El barco resultante era más pequeño que un galeón español pero más rápido y bastante más maniobrable. Sin embargo, como el resto de los galeones, seguía siendo bastante lento cuando navegaba de bolina. A pesar de eso, en 1588, estos galeones demostraron ser más maniobrables y estar mejor equipados al vencer a la flota española de galeones convencionales.

Fragata

9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada de Bao o de circulación	Mejor Punto de Navegación
28 cañones	N.º máximo de cañones pasados
26-28 cañones	N.º de cañones pesados
224 hombres	Personal máximo
1905 hombres	Pasajeros y tripulación
120 toneladas	Espacio de carga

Las fragatas de velas cangrejas eran bastante manejables, maniobrables y más rápidas que la mayoría de los barcos de velas cangrejas cuando navegan de bolina (contra el viento). Una fragata es especialmente útil para hacer travesías cortas y para patrullar. Casi todas las fragatas fueron construidas por la Corona como barcos de guerra. Al disponer de tripulaciones profesionales y muy bien entrenadas, las fragatas eran barcos bastante peligrosos. La mayoría de los piratas desaparecían del horizonte en cuanto veían aparecer una fragata.

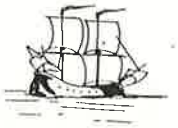
Buque mercante

9-12 leguas	Velocidad máxima
Navegación de Bao	Mejor Punto de Navegación
24 cañones	N.º máximo de cañones pasados
6-12 cañones	N.º de cañones pesados
198 hombres	Personal máximo
20-45 hombres	Pasajeros y tripulación
100 toneladas	Espacio de carga

Los buques mercantes de velas cangrejas son el sueño de cualquier comerciante. Tienen gran capacidad de carga y espacio suficiente para instalar varios cañones, lo que les permite navegar por aguas peligrosas. Además tienen mucho espacio para alojar a la tripulación y a posibles pasajeros. Si es necesario pueden ser controladas por una tripulación muy reducida para ahorrar gastos.

La mayoría de los buques mercantes pertenecen a pacíficos comerciantes. Los corsarios y piratas los perseguían y asaltaban continuamente. Sin embargo, algunos buques mercantes fueron convertidos en barcos piratas —con mayor armamento y una tripulación sedienta de sangre. Estos barcos eran extremadamente peligrosos.

Fluyt de carga



9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada de circulación	Mejor Punto de Navegación
20 cañones	N.º máximo de cañones pasados
4-12 cañones	N.º de cañones pesados
160 hombres	Personal máximo
12-24 hombres	Pasajeros y tripulación
80 toneladas	Espacio de carga

Los Fluyts fueron inventados por los holandeses durante 1600 y posteriormente fueron ampliamente copiados por otros países del Norte de Europa. Se trata de un buque mercante más pequeño pero más barato que puede ser controlado por una pequeñísima tripulación (de 12 a 15 hombres). El Fluyt tiene mucho espacio de carga pero su casco es tan plano que puede navegar fácilmente por los ríos, así como atracar en calas y puertos pequeños. Navega de forma parecida a un buque mercante.

Es el más pequeño de los barcos de velas cangrejas y es bastante mediocre como barco de guerra. Estos barcos suelen pertenecer a pacíficos comerciantes y pueden ser abordados fácilmente. Son bastante impopulares como barcos piratas.

Barcazas

9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada amplia de Bao	Mejor Punto de Navegación
16 cañones	N.º máximo de cañones pasados
4-12 cañones	N.º de cañones pesados
128 hombres	Personal máximo
12-36 hombres	Pasajeros y tripulación
60 toneladas	Espacio de carga

Las barcazas son los barcos más grandes de velas áuricas. Su diseño se basa en los tradicionales barcos de guerra y buques mercantes mediterráneos. Las barcazas solían construirse en el Caribe. Eran buenos barcos para mares tranquilos pero bastante frágiles para realizar travesías transoceánicas. La mayoría de las Barcazas no regresaban a Europa porque la ruta oeste-este del Atlántico Norte era bastante peligrosa.

Las barcazas son los barcos de velas áuricas más lentos cuando navegan de bolina (contra el viento) y bastante difíciles de maniobrar. Sin embargo, tenían tantas ventajas que eran más utilizados que los barcos de velas cangrejas. Además, las barcazas tenían remos y podían navegar directamente contra el viento. Debido a su gran tamaño, las barcazas piratas eran adversarios muy peligrosos.

Balandro

9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada de Bao o amplia de Bao	Mejor Punto de Navegación
12 cañones	N.º máximo de cañones pasados
4-6 cañones	N.º de cañones pesados
96 hombres	Personal máximo
8-12 hombres	Pasajeros y tripulación
40 toneladas	Espacio de carga

Este barco también fue diseñado por un holandés y apareció gradualmente durante los años 1630 y 1640. El balandro («jacht» o goleta) se hizo muy popular en el Caribe. Era extremadamente rápido y maniobrable —mejor que cualquier otro barco navegando con vientos flojos. Era muy rápido navegando de bolina y como tenía remos podía ser dirigido directamente contra el viento. Además, los balandros tenían un casco muy plano que les permitía navegar sin riesgos entre bancos de arena. Su punto débil era que con vientos fuertes navegaba mucho más

lentamente que cualquier barco grande de velas cangrejas. Su gran ventaja era su maniobrabilidad y su mayor velocidad navegando contra o hacia el viento.

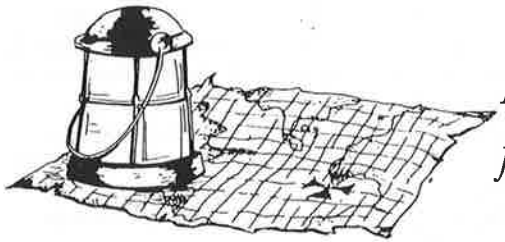
A pesar de su pequeño tamaño y de su mínima capacidad de carga, la maniobrabilidad del balandro era tan buena que muchos bucaneros lo preferían a barcos más potentes y grandes. De hecho, la Armada Naval inglesa construyó varios de estos balandros para utilizarlos como cazadores de piratas.

Pinaza

9-12 leguas	Velocidad máxima
Bordada amplia de Bao o de Bao	Mejor Punto de Navegación
8 cañones	N.º máximo de cañones pasados
2-4 cañones	N.º de cañones pesados
64 hombres	Personal máximo
8-12 hombres	Pasajeros y tripulación
20 toneladas	Espacio de carga

Hasta la llegada de los balandros, las pinazas eran los barcos más pequeños y maniobrables del Caribe. Como los balandros, las pinazas eran rápidas, maniobrables y con un casco plano que les permitía navegar entre bancos de arena. Cuando navegaba de bolina era más rápido que un balandro normal y más rápido aún cuando remaba contra el viento.

Sin embargo, las pinazas como los balandros eran pequeñas y disponían de poca capacidad de carga. Aun así, muchas incursiones piratas se realizaron con pequeñas pinazas atestadas de violentos hombres. El mismo Drake, cuando navegaba por el Caribe español, prefería utilizar las pinazas a los grandes buques mercantes.



Expediciones famosas

John Hawkins y la Batalla de San Juan de Ulua (1569)

Tus fuerzas:

Un lento galeón: Jesús de Lubeck.
Un mercante: Minion.
Cuatro pinazas: Willian and John, Swallow, Angel, Judith.
308 hombres.
Situación política: España está en guerra con Francia e Inglaterra.

Tus Perspectivas: Estás al mando de un gran escuadrón pero tu buque almirante es un pesado galeón del tipo español muy difícil de maniobrar. Cuando llegues al Caribe español tendrás que decidir si deseas comerciar pacíficamente o atacar y asaltar sus ciudades y pueblos.

Si comercias pacíficamente podrás utilizar los puertos españoles más pequeños para repostar y reclutar tripulación, pero no podrás entrar en los puertos más ricos y grandes. Desgraciadamente, sacarás poco provecho de este tipo de expediciones especialmente si tienes una tripulación muy numerosa y tu buque almirante es muy lento.

Si decides atacar y asaltar una ciudad recibirás inmediatamente mayores beneficios pero tu armada no es lo suficientemente fuerte como para asaltar ciudades tan grandes y poderosas como Santiago, Santo Domingo o Panamá. Si necesitas hacer reparaciones en tus barcos utiliza los fondeaderos corsarios que se encuentran en el extremo de Florida y en las Bahamas. Estos lugares carecen de provisiones pero las naves españolas capturadas pueden suministrárselas. Tu problema principal será vender las mercancías capturadas y reemplazar a la tripulación perdida en batalla.

Crónica histórica: Heredero a los 21 años de una gran compañía naviera inglesa, John Hawkins viajó por dos veces a las Indias Occidentales (en 1562 y 1564) vendiendo artículos europeos y esclavos africanos a las ciudades españolas más pequeñas. En 1565, organizó su tercera y mayor expedición (ésta) con el galeón Jesús de Lubeck.

Cuando llegó al Caribe español, Hawkins descubrió que los españoles no estaban dispuestos a comerciar con él. El gobierno español sabía de su viaje y presionaba a sus gobernadores coloniales. Hawkins tuvo que entrar en algunas ciudades a punta de pistola y fue violentamente

atacado desde los fuertes de otros puertos y ciudades.

Defraudado, Hawkins se dirigió hacia la Habana pero una tormenta arrojó sus barcos hacia el Golfo de Campeche. El único puerto donde podía reparar sus naves era San Juan de Ulúa, la isla fondeadero de Vera Cruz. Desgraciadamente, nada más llegar a San Juan de Ulúa apareció la Flota del Tesoro armada hasta los dientes con tropas y galeones de guerra. Pasados unos cuantos días, los españoles atacaron a Hawkins, destruyendo la mayoría de sus naves y obligándole a retirarse. Los tristes restos de su gran flota emprendieron viaje de vuelta a Inglaterra sin contar apenas con comida ni bebida. Hawkins consiguió llegar a bordo del Minion con sólo 15 hombres de su tripulación.

Después de este viaje, Hawkins se convirtió en un fiel enemigo de España; sirvió a Inglaterra como tesorero e interventor de la Marina, como almirante a bordo del Victory en lucha contra la Armada española, como líder de saqueos contra la Sudamérica española y finalmente como miembro del Parlamento. Murió en 1595 a la edad de 63 años.

Francis Drake y la Emboscada al Tren de la Plata (1573)

Tus Fuerzas:

Un mercante: Pasha.

Una pinaza: Swan.

73 hombres.

Situación política: España está en guerra con Inglaterra.

Tus Perspectivas: Sólo un hombre valiente y temerario se atrevería a atacar el Caribe español durante su época de máximo apogeo con una insignificante tripulación de 73 hombres a bordo de dos pequeños barcos. Un hombre prudente preferiría negociar y atracar en los puertos españoles más pequeños antes que empezar a saquear y robar. Pero sólo alguien tan valiente como Francis Drake se atrevió a asaltar y saquear el Caribe español, confiando en su buena suerte y fortuna.

Esta es una expedición extremadamente difícil. Tendrás que confiar en tu magnífico y carismático poder como líder si quieres vencer a tus enemigos en combates cuerpo a cuerpo antes de que aniquilen tus minúsculas fuerzas. Además deberás mantener muy alta la moral de tu pequeña banda. Busca siempre al líder enemigo e intenta acabar con él lo antes posible. Dicho sea de paso, te aconsejamos que selecciones la habilidad con la espada (Esgrima).

Crónica histórica: Drake llegó al Caribe español con dos barcos pequeños en junio de 1572. En 5 días saqueó Nombre de Dios llevándose gran cantidad de plata de la casa del gobernador antes de que fuera herido por una bala de un mosquetón. Después, capturó una nave que se encontraba cerca de Cartagena (la ciudad era demasiado poderosa como para ser atacada) y en septiembre se encontraba otra vez en el Golfo de Darién asaltando naves españolas e intentando emboscar al Tren de la Plata que se encontraba entre Panamá y Nombre de Dios. Durante el

invierno apenas pudo actuar porque los españoles habían sido alertados y permanecieron en puerto.

Drake volvió a su base secreta en la isla de Pines (zona Suroeste de Cuba) y se reorganizó. Pidió ayuda a los corsarios franceses y a los rebeldes de Cimaroon (los Cimaroons eran esclavos africanos que habían escapado de los españoles). En marzo de 1573, volvió a Darién y asaltó al Tren de la Plata en Nombre de Dios llevándose una gran fortuna en oro. ¡Tuvieron que dejar gran cantidad de plata porque pesaba demasiado y no podían transportarla!

Drake regresó rápidamente a Inglaterra y llegó a Plymouth el domingo 9 de agosto de 1573. Murieron muchos hombres de su tripulación y con él sólo volvieron 30 ingleses, pero éstos fueron ricos durante el resto de sus días.

Entre 1577-80, Drake asaltó distintos puntos de la costa del Pacífico del imperio americano español y regresó a Inglaterra a través de Asia, dando la vuelta al mundo. Con Hawkins fue uno de los almirantes de la flota inglesa que venció a la Armada española (1588) pero murió por una enfermedad en 1596 (a la edad de 56 años) después de un ataque a San Juan donde se habían escondido algunos galeones españoles de la Flota del Tesoro.

Piet Heyn y la Flota del Tesoro (1628)

Tus Fuerzas:

Cuatro galeones rápidos: Vergulde Valk, Hollandia, Dolfijn, Haarlem.

Dos balandros: Tijger, Postpaard.

700 hombres.

Situación política: Holanda está en guerra con España y aliada con Inglaterra. Francia e Inglaterra también están en guerra contra España.

Tus Perspectivas: Diriges un poderoso escuadrón pero demasiado lento, vanguardia de la gran flota holandesa de corsarios. Tu objetivo es capturar a la Flota del Tesoro pero llegas un poco tarde y si quieres conseguirlo tendrás que asaltarla inmediatamente cerca de la Habana o en el Canal de Florida. Encontrarás a muchos barcos pequeños pero sólo si persistes y tienes suerte darás con los galeones de la Flota del Tesoro. Si pierdes a la Flota del Tesoro no dudes en saquear uno o dos puertos españoles. Tus naves no son muy manejables pero sí bastante poderosas. Si tienes paciencia, suerte y un buen plan, ¡seguro que lo conseguirás!

Crónica Histórica: Piet Heyn era ya un capitán famoso cuando navegaba bajo las órdenes del Almirante Willekens y en 1624 dirigió el ataque que capturó la colonia española de Sao Salvador, Bahía, en la Costa Brasileña. Aunque Sao Salvador fue reconquistada por los españoles un año después, los holandeses aprendieron a extraer azúcar fino de la caña de azúcar y expandieron este conocimiento durante la siguiente década a través de todo el Caribe. En 1626, Sao Salvador volvió a ser colonia española pero ésta fue saqueada otra vez por Heyn.

En 1628 Heyn navegó hacia las Indias Occidentales con una poderosa flota de guerra compuesta por nueve grandes barcos de guerra y cinco jachts (o balandros). Cruzó el Caribe español y después giró hacia la Costa Norte de Cuba. Cuando se encontraba cerca de la Habana encontró a la Flota del Tesoro (40 ó 50 naves). Capturó rápidamente a nueve pequeños barcos que se habían quedado rezagados y los demás huyeron en todas direcciones —dos de ellos encallaron. Cuatro galeones huyeron a la Bahía de Matanzas en la Costa de Cuba y Heyn los persiguió, encalló con sus naves en los arrecifes, disparó contra los galeones españoles y finalmente los abordó. Los españoles se rindieron o huyeron a tierra dejando 46 toneladas de plata en poder de los holandeses. Esta pérdida arruinó la economía española y dio al gobierno holandés los fondos necesarios para acabar con la Guerra de los Treinta Años.

La alegría se desbordó en Amsterdam cuando un jacht rápido entró en el puerto trayendo las noticias de la fabulosa victoria de Heyn.

L'Ollonais y el Saqueo de Maracaibo (1666)

Tus Fuerzas:

Un balandro.

Cinco pinazas.

400 hombres.

Situación política: Francia está en guerra contra Inglaterra y España y es aliada de Holanda. Además, Inglaterra y Holanda están en guerra.

Tus Perspectivas: Tu fuerza es poderosa en hombres pero débil en potencia naval. Por lo tanto, como hizo L'Ollonais, tus mejores posibilidades están en atacar y asaltar puertos más que capturar barcos en alta mar. Todas las ciudades, menos las más grandes, están a tu alcance. Cuidado con la frágil moral de tus hombres. Estos bucaneros de Tortuga están impacientes por ganar muchas riquezas y no aguantarán travesías demasiado largas. Selecciona tu objetivo cuidadosamente. Un solo fallo y tu tripulación se amotinará.

Esta expedición es bastante fácil, pero deberás seleccionar tu objetivo cuidadosamente y ejecutar tus planes con confianza y seguridad.

Crónica Histórica: Jean-David Nau viajó desde Les Sables d'Ollone en Bretaña a las Indias Occidentales como un empleado contratado en la colonia de Hispaniola francesa. Cuando en 1660 finalizó su contrato marchó hacia Tortuga donde en pocos años formó su propia flota de bucaneros y fue apodado como L'Ollonais (el hombre d'Ollone). L'Ollonais fue uno de los piratas más feroces e inhumanos del Caribe español.

En 1666, el terror y prestigio de su nombre fue suficiente para reunir a una numerosa flota de pequeños barcos, repletos de hombres, y dirigirse hacia Maracaibo. Allí, asaltó sus fortalezas y conquistó violentamente la ciudad. A pesar del sangriento saqueo que duró más de dos semanas, la ciudad sólo tenía pequeñas cantidades de oro y plata. Su próxima parada fue Gibraltar. Los españoles tenían una milicia poderosa

pero después de un difícil combate en tierras pantanosas, los bucaneros de L'Ollonais volvieron a alzarse con la victoria. El pueblo fue completamente saqueado y sus habitantes fueron torturados y aniquilados. Seis meses después L'Ollonais volvió a Tortuga cargado con un gran botín que le hubiera bastado para volver a Francia convertido en un hombre rico y poderoso pero él quería más...

Entonces, L'Ollonais montó una nueva expedición a las costas de Nicaragua y Honduras. A pesar de su barbarie y crueldad, el botín encontrado fue tan pequeño que las naves que le acompañaban se dispersaron, dejándolo solo y hambriento. L'Ollonais y sus hombres desembarcaron y saquearon a varios pueblos indios en busca de comida. La tripulación se amotinó y desertó cuando un grupo de indios en busca de venganza asaltó a Jean David Nau. Herido gravemente por flechas envenadadas, fue apaleado hasta la muerte.

Henry Morgan, El Pirata del Rey (1671)

Tus Fuerzas:

Una fragata: Satisfaction.

Dos mercantes: Lilly, Dolphin.

Una barcaza: Mayflower.

Dos balandros: Fortune, William.

Una pinaza: Prosperous.

600 hombres.

Situación política: Inglaterra y Francia están en guerra contra España.

Tus Perspectivas: Tienes una fuerza formidable para luchar por tierra o en alta mar. Puedes reclutar a más tripulación y abastecer tu bodega con más provisiones o atacar inmediatamente cualquier lugar de las Indias Occidentales con buenas perspectivas de éxito.

Tu principal dificultad está en encontrar suficiente comida para alimentar a tus hombres y recoger suficiente botín para mantener alta su moral. Esta expedición parece bastante fácil, pero puede acabar siendo un verdadero desafío.

Crónica Histórica: Henry Morgan fue un corsario famoso y un auténtico líder de Bucaneros. Saqueó Puerto Príncipe, asaltó Gran Granada (Nicaragua), conquistó las fortalezas de Porto Bello y siguió las huellas de L'Ollonais dirigiéndose hacia Maracaibo y Gibraltar —aunque en estas ciudades apenas quedaban riquezas y los españoles se habían organizado para defender sus ciudades.

El 24 de agosto de 1660, Morgan navegó como Almirante de Corsarios bajo los auspicios del Gobernador Modyford de Jamaica. Se unió a los bucaneros franceses de Tortuga e Hispaniola Oeste, formó una flota de 2000 hombres o más y consiguió fuerza suficiente como para realizar cualquier empresa. su objetivo era Panamá, la ciudad más rica del imperio colonial español.

En enero de 1661, navegó río arriba, desembarcó y marchó por tierra

hacias las afueras de la ciudad. El gobernador de la provincia, don Juan Pérez de Guzmán, reunió a sus tropas y milicias y en las llanuras, fuera de la ciudad, se libró un sangriento combate. Los españoles perdieron y la ciudad fue capturada, saqueada y destruida. Sin embargo, el botín les defraudó porque muchos de los españoles más ricos habían huido con sus familias y riquezas en lugar de quedarse a defenderlas.

El saqueo de Panamá fue la empresa más importante realizada por Morgan, quien se retiró después de ésta con todas las riquezas recogidas. Aunque Modyford perdió su puesto como gobernador y fue encarcelado, Morgan fue nombrado Caballero. Se jubiló en Jamaica como un hombre honrado y rico. Murió debido al alcohol en 1688 a la edad de 53 años.

Barón de Pointis y la Ultima Expedición (1697)

Tus Fuerzas:

Cinco fragatas.

Un balandro.

1.200 hombres.

Situación política: Francia está en guerra con Inglaterra y España.

Tus Perspectivas: Tu fuerza es la más poderosa que haya existido nunca en el Caribe español. Puedes seleccionar el objetivo deseado y asaltarlo. La cuestión está en si podrás o no transportar tal cantidad de riquezas.

Esta expedición es bastante fácil y muy apropiada para aquellos capitanes a los que les gusta ganar sin correr demasiados riesgos. Si quieres un poco de emoción selecciona el nivel de dificultad «Swashbuckler» (Espadachín). Después de todo, en la vida real Pointis y Ducase fueron heridos en batalla.

Crónica Histórica: En marzo de 1697, el Barón de Pointis se encontraba en Santo Domingo (colonia francesa de Hispaniola Occidental) con trece barcos de guerra de la marina real francesa bajo sus órdenes. La Francia de Luis XIV estaba en guerra contra España e Inglaterra y se estaba quedando sin hombres, naves y riquezas. El Barón pensó en asaltar y conquistar Cartagena como una forma de herir profundamente a España y conseguir un botín lo suficientemente grande como para soportar los grandes esfuerzos bélicos de Francia.

Jean Baptiste du Casse, gobernador colonial francés desde 1691, tenía órdenes de apoyar a Pointis y reunió a cientos de bucaneros y corsarios locales bajo el mando de Jean Bernard Lous Desjeans, que había navegado con las flotas corsarias francesas en 1680.

La expedición francesa llegó a Cartagena en abril y empezó reduciendo poco a poco las defensas españolas. Los fuertes fueron asaltados por los bucaneros mientras la flota apoyaba el ataque disparando desde el mar. Aislados y desmoralizados, los españoles retrocedieron. Los franceses dispararon con sus poderosos morteros de 36 y 24 libras, destruyendo las fortificaciones de la ciudad. El 6 de mayo de 1697, el gobernador don

Diego de los Ríos y Quesada se rindió. El Barón de Pointis tomó todas las riquezas disponibles y pagó a los bucaneros la misma parte que a sus propios hombres (muy poco en comparación con los repartos de botín que solían hacerse entre corsarios). Preocupado porque sabía que un poderoso escuadrón inglés lo estaba buscando, De Pointis emprendió su viaje de regreso a Francia con un botín de 20 millones de libras en su poder.

Los bucaneros, enfadados por la pequeña parte recibida, volvieron a Cartagena, saquearon la ciudad, violaron y torturaron a sus habitantes hasta que éstos les entregaron otro botín de cinco millones de libras. Mientras tanto, De Pointis fue interceptado por la fuerza naval inglesa de Neville al sur de Jamaica, pero los franceses maniobraron mejor que los ingleses y consiguieron escapar por la noche.

El saqueo de Cartagena en 1697 fue la última gran expedición en la que participaron los bucaneros. Esta no se hubiera producido sin el apoyo de las poderosas fuerzas de invasión de De Pointis. Las naciones europeas decidieron acabar con la inseguridad y piratería, enviaron tropas al Caribe y Sudamérica y así terminó la época de los piratas libres.

Otra época

Cuando España conquistó la zona del Caribe a principios del siglo XVI, Europa estaba saliendo de la Edad Media. La mayor parte de su población eran campesinos y agricultores que vivían de lo que les daba la tierra y estaban dominados por un reducido grupo de aristócratas latifundistas. Algunas personas vivían en las pocas ciudades que habían sido fundadas durante la Edad Media pero eran una minoría y sus negocios e «industrias» influían muy marginalmente en la vida de la gran mayoría. Además, algunos vivían «en el camino» como vendedores ambulantes, mendigos, marineros y ladrones. Para la mayoría éstos eran una fuente de cuentos para niños («sé bueno o Bart el Negro, el salteador de caminos, te comerá para cenar»).

Al período que va desde 1550 a 1650 se le conoció como «El Siglo de Hierro» porque las condiciones de vida de las gentes normales eran realmente duras. A partir del siglo XV la población europea creció rápidamente. En el siglo XVI el número de personas era superior a la cantidad de tierra cultivable y escaseaba el alimento. Los comerciantes y fabricantes se habían desarrollado lo suficientemente como para que algunos ciudadanos que no poseían tierras pudieran trabajar como artesanos o se pudieran trasladar a pueblos y ciudades en busca de un empleo.

Pero este tipo de negocios sólo pudo absorber a una pequeña parte de la población y fue entonces cuando algunos hombres jóvenes se alistaron en los ejércitos de mercenarios que luchaban ante el creciente conflicto que se había producido entre católicos y protestantes. Desgraciadamente, ese empleo producía más daños que beneficios porque los mercenarios no eran tan corteses como los militares de hoy en día. Los soldados vivían de la tierra, arrasando las granjas y destruyendo la vida de sus paisanos. Estos destruyeron la infraestructura económica sobre la que todo dependía. La intensidad de los odios religiosos aumentó la ferocidad de las guerras, internacionales o civiles, causando muerte y devastación por todas partes.

A finales del siglo XVI, la superpoblación, las guerras y el aumento de los impuestos produjo una situación de pobreza en la mayoría de las zonas de Europa. La población se dividió entre los pocos con suerte que

tenían suficientes tierras para mantener a sus familias y la gran mayoría cuya supervivencia dependía de las buenas cosechas y de la existencia de suficiente trabajo extra. Grupos de paupérrimos mendigos ocuparon las zonas más pobres de las ciudades mientras los pordioseros y bandidos invadían el campo. Los vagabundos, los pobres y los desarraigados se convirtieron en un gran problema, desbordando las instituciones caritativas europeas y los tribunales.

Los bandidos eran pordioseros que robaban en lugar de pedir. Ellos eran sólo uno de los muchos grupos criminales que habían huido de la dura pobreza. En las ciudades practicaban el hurto y el robo; en el campo actuaban como salteadores de caminos y ladrones; y en el mar actuaban como piratas. Los ladrones trabajaban solos o en pequeños grupos; los bandidos en bandas de distinto tamaño y los piratas en grupos mayores porque para navegar necesitaban formar tripulaciones —algunos piratas trabajaban en varias flotas.

El Mediterráneo conocía muy bien a los piratas que habían llegado a organizar mini reinados en la costa Barbary del Norte de Africa. De todos modos, fueran bandidos, ladrones o piratas, todos esos hombres luchaban por sobrevivir en un mundo sin piedad. Lo más importante no era solamente tener riquezas sino poder protegerlas.

Un bandido o pirata podía empezar por motivos de supervivencia pero muy a menudo continuaba con sus actividades por ambición. En una sociedad destruida por el odio y las guerras religiosas, cuyos gobiernos eran demasiado débiles e indecisos, el éxito traía más éxito y el poder respetaba al poder. Una banda de bandidos podía formar un ejército y actuar como mercenarios. De la misma manera, un pirata podía servir o actuar en nombre del gobierno —los gobiernos pensaban que era lógico utilizar a los piratas contra sus enemigos y los piratas pensaban que era muy rentable actuar respaldados por el sello real, La Carta de Marque de los corsarios. Un pirata podía luchar contra un Conde o un Marqués sin saber realmente por qué luchaba contra él, aunque tampoco le importara demasiado. Sin embargo, un buen servicio podía suponer un buen botín: riqueza, tierra, legitimidad y quizás un título de nobilidad. De esta manera, un Don nadie podía ganar categoría y sentarse a comer con las viejas familias de aristócratas que habían dirigido el reino durante varias generaciones.

Este ciclo de guerra y pobreza alcanzó su máximo apogeo en 1618 con el estallido de la Guerra de los Treinta Años. Lo que empezó siendo una disputa religiosa en Alemania se convirtió en una guerra entre varios países europeos cuando los Habsburgo intentaron consolidar su poder. Holanda, Dinamarca, Suecia y posteriormente Francia intervinieron para ayudar a los protestantes alemanes contra los Habsburgo. Esta guerra arrasó varias zonas de Alemania. Los militares se hicieron poderosos allí donde los reyes y emperadores eran débiles. Crearon enormes ejércitos de mercenarios que devastaron todo el territorio como una plaga de

langostas. Esta fue la época dorada de los mercenarios y piratas mientras los soldados y capitanes vendían sus servicios al mejor postor y cambiaban de bando cuando les convenía.

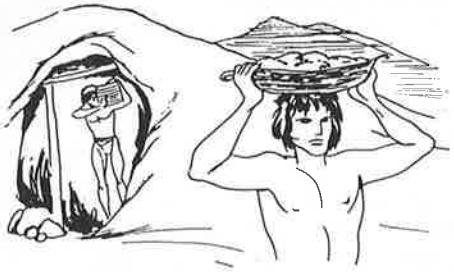
Pero incluso los mayores ejércitos de mercenarios eran vencidos por ejércitos nacionales bien organizados (como el ejército del Rey Gustavo Adolfo de Suecia), reclutados a nivel nacional y mantenidos por impuestos nacionales. También los franceses organizaron su propio ejército nacional inspirándose en el modelo sueco y de hecho la Guerra Civil inglesa fue ganada por el ejército de Cromwell, organizado sobre los mismos principios. A mediados del siglo XVII, la época de los piratas y mercenarios empezó a decaer en Europa y pocas décadas después este poder militar nacional acabaría con los piratas y corsarios del Caribe.

El nacimiento de nuevos gobiernos nacionales significó la creación de impuestos, administraciones centrales y burócratas cuyos poderes rivalizaban con los de la antigua nobleza. Una serie de revoluciones en España, Portugal, Italia y Francia demostraron cómo las clases más bajas y la nobleza se resistían a este nuevo orden pero de nuevo ganaron los gobiernos nacionales. El Estado no estaba dispuesto a tolerar por más tiempo a los mercenarios y piratas. Los ejércitos se disciplinaron y recibieron órdenes de acabar con la piratería así como de luchar contra aquellos países que la potenciaran. La Francia de Luis XIV, el Rey Sol, personificaba perfectamente este nuevo orden.

Mientras tanto, las colonias del Caribe habían dejado de ser la fuente de riquezas del imperio español. Las nuevas colonias inglesas y francesas —«Las islas del Azúcar»— crearon una red comercial que incluía también a Europa y Africa. Este desarrollo económico ayudó a que Europa pudiera sostener su creciente población durante los siglos XVII y XVIII. Las condiciones de vida seguían siendo muy duras, pero empezó a florecer una economía basada en nuevos recursos y riquezas.

Esta riqueza no corría peligro de ser atacada por piratas, porque mucho antes de que alcanzara su máximo apogeo, las tropas navales y las cortes reales de varios reinos europeos habían conseguido acabar con los piratas de alta mar. De esta manera terminó la época de la piratería y empezó la del burócrata.

Edward Bever, PhD (Historia).



El Imperio de la Plata 1560-1600

Introducción

El Imperio Español alcanzó su máximo apogeo durante esta época, tanto en Europa como en el Nuevo Mundo. El Imperio se construyó sobre el oro y plata extraídos de las minas de Nueva España (México y Perú). Ese oro financió la gloria imperial española pero también dio origen a políticas económicas mal orientadas que pronto arruinarían el país.

La segunda fuente de riqueza exportada de las Indias Occidentales fue el cuero y las pieles no curadas. Los Grandes de las colonias españolas prefirieron criar grandes rebaños a dirigir fincas y plantaciones. Las haciendas eran parecidas a las propiedades que los nobles tenían en la vieja España.

Holanda, una provincia de este gran Imperio, se rebeló contra el dominio español en 1560. Inglaterra, bajo el reinado de Elizabeth I (1558-1603) también se puso en contra de España. Francia seguía siendo antiespañola, al verse rodeada por los territorios de los Habsburgo (esta familia controlaba los tronos de Austria y España, cuyo territorio incluía también a gran parte de Italia).

Además, durante esa época España era el único país europeo que tenía grandes y pobladas colonias en el Nuevo Mundo. Excepto San Augustine, las otras potencias europeas sólo tenían pequeños puertos, ciudades construidas a base de tiendas de campaña y bases de corsarios y contrabandistas que aparecían y desaparepían según las estaciones del año.

Ciudades y Comercio

Colonias españolas: Cartagena, Panamá, Santiago y Santo Domingo eran las ciudades más grandes y poderosas del Caribe español. Todas menos Panamá estaban protegidas por impresionantes fortificaciones y todas contaban con grandes guarniciones militares. Las mercancías europeas se vendían a muy buen precio en estas colonias españolas y las leyes comerciales impuestas por España se cumplían a rajatabla. San Juan (en Puerto Rico) llegó a ser tan grande como el resto de las ciudades más importantes.

La Habana era un puerto en crecimiento que durante esa época se

convirtió en una de las grandes ciudades de la región. Las frecuentes paradas de la Flota del Tesoro en este territorio dieron un gran impulso a su economía. Vera Cruz y Nombre de Dios eran ciudades insanas que sólo se poblaban y enriquecían cuando llegaba cada año la Flota del Tesoro. En esa época las grandes riquezas de Perú (a Panamá) y de Nueva España (a Vera Cruz) se cargaban en las naves del Tesoro y eran enviadas a España.

Las ciudades más grandes e importantes políticamente, hambrientas de artículos europeos, eran Campeche, Cumana y Maracaibo.

Las ciudades con mayores dificultades económicas y que más fácilmente comerciaban con extranjeros eran los puertos menos desarrollados de las regiones de Jamaica e Hispaniola (excepto la capital Sto. Domingo) y los pequeños puertos del Caribe español: Santa Marta, Gibraltar, Coro, Puerto Cabello y Margarita (aunque la isla Margarita había sido muy rica por la existencia de criaderos de perlas). Las capitales de Villa Hermosa y Gran Granada (tierra adentro) seguían siendo económicamente débiles aunque ambas habían estado en las líneas frontales de la conquista española pocos años antes.

Trinidad era muy pequeña pero empezaba a cobrar importancia como puerto comercial donde se intercambiaban mercancías europeas y caribeñas —una actividad ilegal según la ley española, pero muy provechosa. En esta isla, los contrabandistas podían comprar artículos europeos y vender a buen precio sus pieles.

Otras Colonias: la única colonia no española era la colonia francesa de St. Augustine (en Florida). Además, también existían algunas bases de corsarios franceses e ingleses en los islotes de Florida y en las Bahamas. Estos tenían una riqueza y población muy variable. No existía la agricultura y a veces les faltaba la comida. El único gobernador oficial se encontraba en St. Augustine. A no ser que las otras colonias crezcan o cambien de nacionalidad, te recomendamos que mantengas buenas relaciones con los franceses, porque ellos son los únicos que podrán concederte títulos, tierras, etc.

Perspectivas de éxito

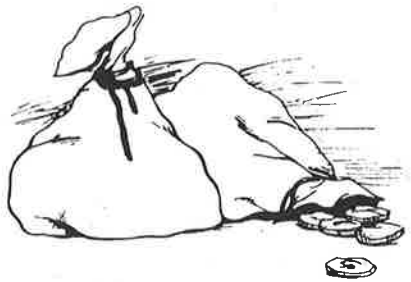
Para tener éxito durante este período tendrás que demostrar tu agudeza e ingenio. Los grandes puertos están controlados por los españoles y te verás obligado a negociar con ellos según sus leyes (como hizo Hawkins) o a capturarlos por la fuerza (como hizo Drake). Si comercias con ellos, aumentará el estatus económico de dichas ciudades y éstas se verán obligadas a cumplir las leyes españolas. Conquistar tierras es muy difícil, especialmente contra ciudades muy pobladas y muchas veces estos intentos acaban con duros contraataques españoles. Además, si atacas a los españoles te tomarán como enemigo y tendrás que esperar a que llegue una amnistía de piratas antes de intentar volver a comerciar con ellos.

Cuida a tu tripulación. No repartas el botín hasta que no sea absolutamente necesario porque el reclutar a más hombres puede ser extremadamente difícil.

El Halcón de Mar Inglés: Apoyado por tu monarca tienes una fuerza poderosa y flexible. Empiezas en una situación bastante favorable, pero tendrás que capturar rápidamente algún botín para aumentar tus minúsculos cofres.

El Corsario Francés: Tu pequeña nave de velas áuricas no puede enfrentarse a ningún galeón de guerra español. Si te enfrentas a hombres de buena reputación o alto rango, sé prudente. Aunque sobrevivas al ataque tu tripulación puede quedar seriamente debilitada y un nuevo reclutamiento puede llevarte varios meses.

El Renegado Español: Empiezas en una posición lamentablemente débil y tendrás que arriesgarte continuamente para aumentar tus riquezas. ¡Esta no es vida para los débiles de corazón!



Comerciantes y Contrabandistas 1600-1620

Introducción

A partir de 1590, el Emperio español empieza a decaer lentamente y aparece el caos tanto a nivel militar como económico. La combinación de una política económica mal orientada, una aristocracia mediocre y un poder religioso extremadamente fuerte destruirá a España durante los siglos siguientes.

En las Américas aumentan las fortificaciones y guarniciones militares, pero disminuyen los envíos de oro/plata y cada vez son menos los barcos mercantes que llegan de España transportando mercancías europeas. Y lo que es aún más sorprendente, el Imperio español en las Américas es un auténtico vacío de poder. Las enfermedades llevadas por los europeos al Nuevo Mundo produjeron un siglo de horribles plagas. La cuenca caribeña quedó casi despoblada. En Nueva España (México) la población india pasó de 25 millones en 1500 (antes de la Conquista) a menos de 2 millones en 1600. Las provisiones de comida escaseaban por falta de granjeros y la producción minera también disminuyó por falta de trabajadores. Los españoles que habitaban las Américas de 1600 no llegaban a ser más de 100.000 y lo que es peor, ningún español era miembro productivo de la sociedad. Los colonos españoles llegaron al Nuevo Mundo con la esperanza de vivir rodeados de esclavos y sirvientes. Este patrón se repite a través del Caribe y por todo el Caribe español.

Por el contrario, Inglaterra y Francia son países en expansión y crecimiento. En esta época, los monarcas de ambos países intentan mantener buenas relaciones con España. Aunque ésto reduce las posibilidades de los corsarios y piratas ningún monarca desea frenar la colonización. Su reputación como tierra de grandes oportunidades y de abundantes riquezas potencia las expediciones coloniales al Nuevo Mundo.

Holanda, tras décadas de rebelión contra España se alza con la victoria. Y lo que es más asombroso, Holanda es un milagro económico... después de la guerra, florecen los negocios pacíficos. Gracias al diseño de nuevos barcos mercantes (el Fluyt) y a la existencia de fuertes compañías navieras, los intereses comerciales de Holanda se extienden por todo el mundo. Sin embargo, durante esta época, las grandes compañías

holandeses se muestran más interesadas en Indonesia y Asia, dejando las Indias Occidentales a los empresarios más pequeños.

Ciudades & Negocios

Colonias españolas: Las ciudades de Cartagena, Habana, Panamá, Santo Domingo y Santiago siguen siendo las capitales más importantes de las Indias Occidentales. Son ciudades ricas, muy pobladas, bien fortificadas y fuertemente defendidas por numerosas guarniciones militares. Siguen mostrándose intolerantes ante la presencia de extranjeros y en ellas el tabaco y los artículos europeos se venden a precios muy altos.

Puerto Bello reemplaza a Nombre de Dios como puerto caribeño de Panamá (puertos de paso del Tren de la Plata y de la Flota del Tesoro). Vera Cruz continúa sirviendo a las vastas zonas interiores de Nueva España. Ambas ciudades siguen siendo bastante insanas, lo que limita su crecimiento económico.

La mayoría de las tierras del Caribe español y América Central son económicamente viables. Las ciudades más pequeñas del Caribe español solían sembrar tabaco y comerciar con todo tipo de contrabandistas. En las alejadas tierras de Hispaniola, los contrabandistas de tabaco también eran bienvenidos.

Trinidad está en su máximo apogeo y se ha convertido en un gran puerto de contrabandistas. Los contrabandistas caribeños pueden vender su tabaco a buen precio y comprar todo tipo de artículos europeos. El gobernador español, sin fortificaciones ni guarniciones militares que protejan su puerto, sólo puede aceptar sobornos e ignorar las leyes comerciales establecidas por España.

Colonias inglesas: Las colonias más antiguas se encuentran en Santa Lucía y Grenada. Ambas corren el riesgo de ser atacadas por los indios caníbales del Caribe y ambas necesitan envíos regulares de comida. No existen plantaciones de tabaco y carecen de defensas organizadas.

Colonias francesas: No existe ninguna colonia francesa, pero se pueden encontrar pequeños fondeaderos de corsarios en algunas zonas de las Bahamas. Estos carecen de agricultura local y deben acercarse a otros puertos para comprar provisiones.

Colonias holandesas: Aunque numerosos «Fluyts» holandeses navegan por el Caribe, no existe ningún puerto o colonia holandesa. Esto es debido a que las grandes compañías navieras holandesas prefieren invertir en expediciones coloniales a las Indias Orientales (Indonesia principalmente). En la zona del Caribe, los holandeses pasan la mayor parte del tiempo comerciando con artículos de contrabando en pequeñas ciudades españolas. Trinidad es su principal puerto no oficial en el Nuevo Mundo.

Perspectivas de éxito

Las dificultades de esta época son parecidas a las del período de 1560.

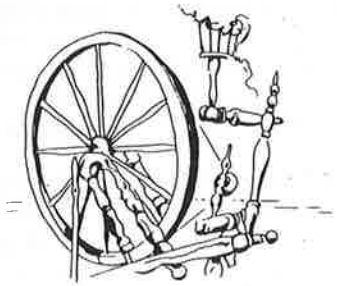
Además, las alianzas pacíficas se extienden por Europa y esto no favorece a los corsarios y piratas. La existencia de nuevos puertos aliados te permitirá comerciar más fácilmente con pequeñas ciudades españolas. Te recomendamos que hagas algún viaje a Trinidad y que te pases por las colonias inglesas o por los antiguos fondeaderos de corsarios establecidos en la zona norte del Caribe.

El Explorador Inglés: La situación y estrategias de esta época son muy parecidas a las de décadas anteriores. Puedes optar por realizar pacíficos negocios o apoyar expediciones de corsarios. Tu tripulación preferirá las expediciones de corsarios pero la gran capacidad de tus barcos mercantes, su torpe navegación y débil armamento hacen más atractivo el comercio legal.

El Aventurero Francés: Tu nave y tripulación está bien equipada para expediciones de corsarios. Sin embargo, la falta de grandes puertos aliados donde vender tu botín y reclutar a más tripulación pueden dificultar seriamente los objetivos. Tus principales prioridades son: conquistar algunos puertos españoles e instalar en ellos administraciones aliadas.

El Comerciante Holandés: Tu barco está perfectamente construido para transportar mercancías, pero es torpe y carece de armamento. Si decides comerciar intenta que tu tripulación no pase de los 20 hombres (como mínimo necesitas a 8 hombres). Págales periódicamente y recluta a nuevos hombres para mantener alta la moral. Utiliza Trinidad como base y prueba en otras ciudades españolas. Descubre qué gobernadores son tolerantes ante tu presencia. Si decides realizar expediciones corsarias contra los españoles perderás todos tus derechos como comerciante y no podrás entrar en los puertos españoles hasta que España ofrezca una amnistía.

El Renegado Español: La vida del renegado nunca fue fácil. Sólo los más valientes deben emprender este camino.



Los nuevos colonizadores 1620-1640

Introducción

Europa arde en llamas ante el estallido de una nueva y sangrienta guerra entre Protestantes y Católicos (la Guerra de los Treinta Años). Mientras tanto continúa la caída del Imperio español en América: sus pueblos y ciudades se debilitan económicamente y disminuye el número de guarniciones militares. La economía y cultura se estancan y las haciendas, plantaciones y minas españolas dependen cada día más del trabajo de esclavos traídos de Africa.

Holanda se convierte en el líder mundial del tráfico mercantil. Finalmente, la compañías holandesas prestan atención a las Indias Occidentales. La reanudación de la guerra contra España ofrece muchas posibilidades a las compañías comerciales que financiarán numerosas expediciones militares contra los españoles. Los antiguos fondeaderos corsarios ingleses y franceses están llenos de naves de guerra holandesas.

En Inglaterra se ponen en marcha nuevas expediciones coloniales ante la ruina provocada por las numerosas guerras europeas y la creciente intolerancia de los protestantes radicales (los puritanos). Tras la pérdida de las colonias de Sta. Lucía, Grenada y Virginia, se crean colonias nuevas y más fuertes que se mantendrán a través de los años.

Francia, bajo el poder del Cardenal Richelieu, entra en una guerra civil y religiosa en la que luchan los Huguenots Protestantes y el gobierno católico. Durante 1620, los Huguenots franceses huyen de Francia y fundan colonias en el Nuevo Mundo. Después, en los años 1630, Francia participa en el gran cataclismo alemán —la Guerra de los Treinta Años.

Ciudades & Negocios

Colonias españolas: Las ciudades de Cartagena, Habana y Panamá continúan siendo las principales capitales de las Indias Occidentales. Las antiguas capitales de Santiago y Santo Domingo han pasado a una posición secundaria aunque siguen siendo ciudades ricas según los estándares americanos.

Muchas ciudades del Caribe son viables económicamente, pero son pocas las que prosperan. En algunos pueblos las cosechas de tabaco se desvalorizan. Los pueblos interiores menos desarrollados de Jamaica e

Hispaniola se convierten en centros de aprovisionamiento de agua y comida.

Trinidad sigue siendo un puerto de contrabandistas donde se puede comprar a muy buen precio todo tipo de mercancías europeas. Sin embargo, este puerto está siendo eclipsado por las nuevas colonias del Norte.

Colonias inglesas: Barbados, la primera colonia inglesa de las Indias Occidentales, crece rápidamente. Cada día es más utilizada por los barcos ingleses como puerto base del Caribe. Como en Trinidad, se pagan buenos precios por el tabaco. La colonia de Nevis es más joven y pequeña. La nueva colonia situada en la isla de Providence, enfrente de la Costa de Mosquitos y en el corazón del imperio español, se convierte en el principal puerto de piratas que asaltan el Caribe español.

Colonias francesas: San Cristopher (St. Kitts para los ingleses) era una isla compartida por los ingleses y franceses. Esta colonia se hace mayoritariamente católica (francesa) mientras que los ingleses ocupan la zona Noroeste de Hispaniola. Mientras tanto, los Huguenots reclaman Tortuga y se establecen en la colonia Petit Goave.

Colonias holandesas: Existen pocas colonias holandesas pero éstas se desarrollaron rápidamente. Junto a los fondeaderos tradiciones de corsarios en Bahamas y Floridin, los holandeses ponen en marcha una «factoría» (pueblo comercial) en una isla situada justo en el centro del Caribe español: Curaçao.

Perspectivas de éxito

Los nuevos puertos coloniales son muy útiles para los corsarios, quienes ahora tienen un empleo legal gracias a las guerras europeas. Las pinazas y barcazas, con intenciones piratas, se encuentran por todo el Caribe. Las fuerzas españolas siguen disminuyendo, sobre todo en alta mar. Una fuerza bien armada podría incluso intentar capturar en alta mar a la Flota del Tesoro.

Todavía tienes que seguir muy de cerca los acontecimientos políticos. España sigue siendo capaz de atacar periódicamente a las colonias extranjeras o a las bases de corsarios.

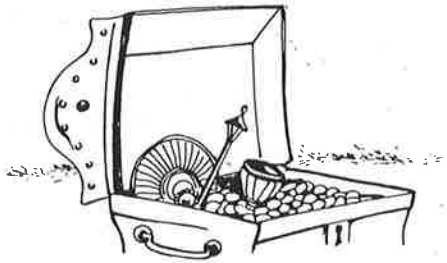
El Aventurero Inglés: No te avergüences de ser un corsario contra lo españoles. Tras ganar reputación, fortuna y flotas de barcos podrás acercarte a tierra e intentar saquear los pueblos y ciudades más pequeñas. Las oportunidades abundan para los hombres valientes.

El Huguenot Francés: Tu barcaza es una nave ideal para navegar por el Caribe y realizar expediciones corsarias contra la España Católica y su odiada Inquisición. Los fondeaderos de Tortuga y Petit Goave son bases ideales, en el interior del territorio español, y a corta distancia del Canal de Florida por donde pasa anualmente la Flota del Tesoro.

El Corsario Holandés: Tienes una fuerza muy poderosa pero careces de bases o puertos holandeses donde atracar y repostar.

Consecuentemente, tendrás que mantener buenas relaciones con los franceses e ingleses (sin contar con la opinión de tu gobierno, a ser posible). ¿Conseguirás igualar la hazaña de Piet Heyn en 1628 y capturar a la Flota del Tesoro?

El Renegado Español: Como en 1560 y 1600, la vida de un renegado no es nada fácil, pero ahora las condiciones están más a tu favor. Hay pocas colonias no españolas por lo que te conviene mantener buenas relaciones con Inglaterra, Francia y Holanda.



Guerra por Beneficios 1640-1660

Introducción

En Holanda, Alemania y Francia, la última gran guerra religiosa europea (la Guerra de los Treinta Años) que estalló en 1618 ha traído plagas, hambre y destrucción. Inglaterra está al borde de su propia guerra civil que acabará con la cruel y brutal dictadura de Oliver Cromwell. De todas las naciones europeas, España es la que está en peor situación. Su situación política y económica es tan conflictiva que la mayoría de sus provincias se rebelan contra un gobierno inefectivo y en bancarrota.

Los desastres en Europa trajeron nuevas oportunidades a las Indias Occidentales. Las colonias españolas alcanzan su nadir a nivel militar y económico. Los piratas y corsarios pueden saquear y robar fácilmente a los indefensos españoles sin temor a ser atacados por otras colonias españolas.

Florecen colonias no españolas por todas partes y éstas son pobladas por barcos que llegan de Europa llenos de refugiados. Algunas colonias viven de las plantaciones, pero otras optan por una vida más arriesgada y se convierten en centros de bucaneros. Mientras tanto, los holandeses ganan grandes fortunas transportando artículos y bienes entre estas nuevas colonias. El comercio pacífico puede que no sea tan provechoso como el corsario pero es mucho más seguro.

Ciudades & Negocios

Colonias españolas: Las ciudades españolas más ricas siguen siendo las grandes capitales de la región: Panamá, Cartagena, Habana y Santiago. San Juan y Santo Domingo prosperan pero son pobladas por viejas familias aristocráticas que llevan una vida excesivamente lujosa. Esta ciudades están bien fortificadas y disponen de guarniciones militares. El resto de las ciudades españolas sobreviven. Los pueblos del interior están a punto de desaparecer ante la ola de emigrantes llegados de Inglterra, Francia y Holanda.

Las Colonias inglesas: Barbados es la capital no oficial de las Indias Occidentales inglesas. Además, Barbados era el sueño de cualquier comerciante: había todo tipo de mercancías europeas, el azúcar se vendía

a precios muy altos y los comerciantes locales eran muy ricos y estaban muy bien aprovisionados. Las colonias de St. Kitts y Nevis ganaron poder económico. Antigua, Montserrat, Bermudas y Eleuthera eran colonias jóvenes y más pequeñas, con menos población, precios más bajos y almacenes peor aprovisionados.

Las Colonias francesas: Guadeloupe y Martinique eran las principales colonias francesas del Caribe (las pequeñas Antillas) pero toda la atención se dirigía hacia las bases bien fortificadas de corsarios, bucaneros y piratas: Tortuga. Las colonias francesas de Hispaniola se desarrollaban poco a poco en Petit Goave. Los corsarios franceses seguían utilizando los fondeaderos de los islotes de Florida para saquear y robar a los españoles en el Canal de Florida, así como para atracar en la costa Norte de Cuba.

Colonias holandesas: Curacao era el equivalente holandés de Barbados. Este gran puerto libre, muy rico y bien defendido compraba zúcar y vendía o intercambiaba artículos europeos a muy buen precio. En St. Eustatius parece un segundo puerto libre abierto al tráfico internacional mientras que San Martín sigue siendo un pacífico lugar donde abundan las plantaciones de azúcar.

Perspectivas de éxito

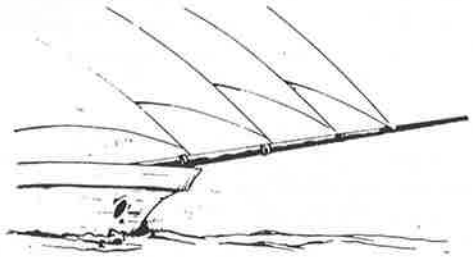
Las oportunidades abundan y el éxito te espera. España está siempre en guerra con algún país y de hecho suele estar en guerra con todos. Puesto que el poder militar español está completamente debilitado, abundan las oportunidades de saqueos y expediciones de corsarios. Después de una larga y exitosa travesía contra los españoles ningún viaje estaba completo sin una gran fiesta en Tortuga, Barbados o Curacao.

El Aventurero Inglés: Como corsario, todo está a tu favor. Muchas colonias aliadas de Inglaterra están dispuestas a comprar tus mercancías robadas y las tabernas están llenas de marineros que buscan incorporarse a la tripulación de algún Capitán famoso. Los gobernadores te estrecharán la mano y te obsequiarán tierra y honores por tus esfuerzos. La vida es maravillosa, ¿no?

El Corsario Francés: Ser corsario es un gran negocio para los franceses e ingleses. Tortuga es la base ideal para tales actividades, al estar situada entre Santo Domingo, cerca de las grandes ciudades de Cuba y cerca del Canal de Florida, por donde pasa anualmente la Flota del Tesoro. Hacia el Sur está el corazón del Caribe español y algunos puertos aliados donde vender tus mercancías, como Curacao.

El Comerciante Holandés: Cansados de la guerra, muchos son los holandeses que prefieren comerciar pacíficamente. Las recién creadas colonias inglesas y francesas ofrecen grandes oportunidades a un buen comerciante. Además, también puedes comerciar con pequeñas ciudades y pueblos españoles donde el precio del azúcar es muy bajo --véndelo después a precios más altos en Curacao y Barbados.

El Renegado Español: Esta es una de las épocas (la otra es 1660) en que la vida de un Renegado puede ser bastante agradable. Saquear o robar a los españoles es bastante beneficioso.



Los Héroes Bucaneros 1660-1680

Introducción

La caída del Imperio militar español continúa mientras el viejo rey, Felipe IV, es sucedido en el trono por el inepto Carlos II, quien en 1665 se convierte en Rey a la edad de cuatro años. Como la América española se queda sin tropas militares que la protejan también disminuye la interferencia burocrática en los asuntos económicos de las colonias del Nuevo Mundo. Esto combinado con una mayor producción en las minas de plata produce un nuevo apogeo económico.

Inglaterra, Francia y Holanda se han convertido en fuertes potencias coloniales. Celosa del éxito comercial de Holanda, Inglaterra entabla una guerra económica contra Holanda promulgando el Acta de Navegación (1651) y el Acta de Staple (1663), por las que establece restricciones comerciales que arruinarían a los comerciantes holandeses. Esto produjo tres violentas guerras en 20 años. Mientras tanto, Luis XIV consigue hacerse con el poder de Francia tras la muerte del Cardenal Mazarín en 1661. La agresiva política del «Rey Sol» provoca varias guerras con Inglaterra, Holanda y España. En resumidas cuentas se puede decir que Europa vive una situación de guerra, de intrigas internacionales y de cambios constantes.

En el Caribe, los gobernadores se enfrentan a nuevas amenazas por todas partes. Entre 1664 y 1674, St. Eustatius cambia de manos diez veces. Como los gobiernos europeos no envían ninguna fuerza militar que los proteja, los gobernadores piden a los bucaneros, corsarios y piratas que defiendan sus colonias y luchen contra sus enemigos. Estos soldados siempre en busca de dinero suelen ser bastante difíciles de controlar.

Ciudades y Negocios

Colonias españolas: Panamá, Habana y Cartagena continúan siendo las capitales del Caribe español. Son ciudades muy ricas, bien fortificadas y con guarniciones militares que las defienden. Santiago, Santo Domingo y San Juan siguen siendo ciudades muy grandes, pero de menor importancia. El resto de las ciudades españolas también prosperan durante esta época pero son tan débiles militarmente que se convierten en blancos perfectos de los ataques de bucaneros y piratas.

Colonias inglesas: Barbados y St. Kitts continúan siendo las colonias inglesas más importantes del Caribe. Port Royale es conquistada en 1655 y se convierte en un centro de bucaneros en la mitad del Imperio español y a poca distancia de las colonias francesas de Hispaniola..

Colonias francesas: En las Islas del Caribe (las pequeñas Antillas), Guadeloupe y Martinique siguen siendo los principales baluartes del poder francés, mientras que Hispaniola Occidental, Tortuga, Port-de-Paix, Petit Giove y Leogane son centros bucaneros rodeados de plantaciones de azúcar en poder de Francia.

Colonias holandesas: Curacao sigue siendo la principal colonia holandesa y uno de los puertos libres más importantes del mundo. St. Eustatius cobra gran importancia pero al ser saqueada, conquistada y reconquistada por varias expediciones su economía queda seriamente dañada.

Pespectivas de éxito

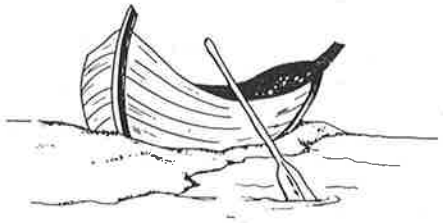
Esta época es a veces llamada la «Edad Dorada de los Bucaneros». Las guerras europeas legalizan sus acciones y existen muchos puertos españoles y no-españoles que pueden ser saqueados o utilizados como centros comerciales. Debido a su debilidad militar, los barcos y ciudades españolas son el blanco perfecto de numerosos ataques de bucaneros y piratas.

El Bucanero Inglés: Port Royale es una base excelente de operaciones mientras que Barbados sigue siendo el mejor sitio para vender tesoros y botines a muy buen precio. La principal desventaja de Port Royale es que para reclutar tripulación se tienen que hacer varios viajes a las ciudades de bucaneros franceses en Hispaniola.

El Bucanero Francés: Como corsario o pirata te recomendamos que mantengas lazos amistosos con una o dos naciones donde poder vender tus mercancías capturadas. El reclutamiento es especialmente fácil en las proximidades de Hispaniola donde existen cuatro puertos bucaneros franceses a corta distancia.

El Aventurero Holandés: Los holandeses de esta época no se avergonzaban de ofrecer sus servicios a otros países. Los negocios eran los negocios —en la guerra o en la paz. No olvides que tienes muy buenas perspectivas si comercias pacíficamente. Recuerda que Barbados y Curacao son los dos puertos más ricos de las Américas no españolas, ideales para comprar o vender todo tipo de mercancías.

El Renegado Español: Aunque la vida del renegado nunca fue fácil, en esta época tus posibilidades mejoran. Ser corsario o pirata contra España es, naturalmente, la vía más recomendable.



El Ocaso de los Piratas 1680-1700

Introducción

Europa está en plena guerra y agitación. Se firman y cancelan alianzas, se buscan extraños compañeros políticos... Pero los estragos producidos por las expediciones de corsarios y piratas en las Américas han enseñado a los políticos y militares una importante lección: los hombres que luchan por dinero pueden arruinar la economía local. Por ello, los distintos países europeos crean fuertes ejércitos y escuadrones militares a nivel nacional que son enviados a las colonias más importantes de las Indias Occidentales.

Todo eso significó el fin de los corsarios y bucaneros. Puede ser que España estuviera gobernada por un idiota deformado (el triste producto de bodas familiares entre los Habsburgo) pero los piratas desaparecen perseguidos por un escuadrón inglés enviado a Port Royale. Las Cartas de Marque son cada días más difíciles de conseguir y por eso no es de extrañar que en 1684, cuando Francia vuelve a ofrecer Cartas de Marque, cientos de bucaneros de todas las nacionalidades se unieran bajo su bandera.

Económicamente, ésta es una época de grandes riquezas y buenos negocios en todas las colonias del Caribe. Aunque queden algunos piratas, el futuro se orienta hacia el comercio pacífico y el contrabando.

Ciudades y Negocios

Colonias españolas: Habana, Panamá, Cartagena y Santiago siguen siendo las ciudades más importantes a pesar de los saqueos sufridos durante el último siglo. Caracas se convierte en el puerto principal de los pueblos interiores de Terra firma (Sudamérica) mientras que Santo Domingo y San Juan bajan de rango al verse rodeadas por otras colonias francesas e inglesas.

Las Colonias inglesas: Port Royal, Barbados y St. Kitts son los grandes puertos ingleses en el Caribe. Sus otras islas coloniales siguen creciendo y prosperando. Las Bahamas pasan a ser una nueva frontera colonial: Nassau, por ejemplo, se convierte en centro de piratas. Además, también se han asentado pequeñas colonias inglesas en Belize y Honduras.

Las Colonias francesas: El imperio colonial francés no ha cambiado

mucho durante las últimas dos décadas. Guadeloupe y Martinique se mantienen como capitales a nivel económico. Tortuga pierde importancia pero los pueblos de Hispaniola: Port-de-Paix, Petite Goave y Leogane todavía se mantienen fuertes.

Las Colonias holandesas: Como en el caso de Francia, las colonias holandesas también mantienen su estabilidad: Curacao es un gran puerto libre y St. Eustatius se recupera de los desastres de la guerra intentando vivir del comercio con una Inglaterra obstinada a su lado. St. Martin, la colonia situada más al Norte, continúa creciendo.

Perspectivas de Exito

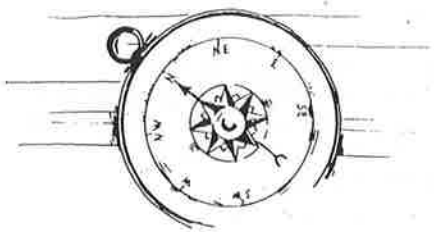
Las perspectivas en esta época parecen ser tan buenas como las de la década de 1660 y 1670. Sin embargo, los barcos de guerra cazadores de piratas parecen más frecuentemente y los puertos no españoles son más grndes y están mejor fortificados. La existencia de muchos puertos fuertes y débiles a través del Caribe significa que las perspectivas comerciales son las mejores de los últimos cincuenta años. Si prefieres seguir luchando, aprovecha las amnistías piratas ofrecidas y podrás disfrutar en cualquier momento de un momento de paz.

El Pirata Inglés: Bueno, ¿no querías ser un verdadero pirata?... Pues inténtalo ahora... Si no tienes mucha experiencia te recomendamos que pruebes primero hacer unos cuantos viajes durante los años 1660 para conocer la vida del corsario antes de entrar en una verdadera carrera de crímenes en alta mar. ¡Ten cuidado con los barcos cazadores de piratas!

El Bucanero Francés: Aún puedes actuar legalmente con las Cartas de Marque. Aprovéchalas para saquear a los españoles. Naturalmente, ten mucho cuidado con los cazadores de piratas guardacostas.

El Aventurero Holandés: Como pacífico comerciante holandés ten en cuenta las múltiples ventajas del comercio y contrabando. Los puertos holandeses son pocos y aunque Inglaterra y Francia tienen leyes que les prohíben negociar contigo en realidad ellos ignoran estas leyes... hasta puedes llegar a convencer a los españoles. Naturalmente, también algunos de tus compatriotas se han hecho muy ricos y famosos navegando o trabajando como corsarios para Francia. De hecho, en 1685 dos almirantes de los corsarios franceses eran holandeses.

El Guardacosta Español: Ahora que las colonias inglesas y francesas son tan ricas como las españolas es lógico que también ellas prueben algo de su propia medicina. El único problema es evitar los barcos de guerra franceses, ingleses y holandeses que aparecen en el mar en los momentos más inoportunos.



Indice Geográfico

Las latitudes y longitudes que se dan en este índice hacen referencia al mapa B & H incluido en este manual. Estas medidas eran bastante buenas para aquella época pero son bastante inexactas según los estándares modernos.

Antigua: 21°N, 62°O. Colonizada en 1640, Antigua es una isla pequeña y agradable cuya economía se basaba en las plantaciones. Durante el siglo XVIII fue una de las bases navales más importantes de la Marina Real Inglesa en el Caribe.

Barbados: 18°N, 59°O. Barbados fue la primera gran colonia inglesa en el Caribe (1620) y durante los últimos años del siglo XVII se convirtió en la capital económica de las Antillas Menores del Caribe. Los comerciantes caribeños encontraban todo tipo de mercancías europeas en Barbados y podían vender sus cosechas de tabaco y azúcar a buen precio.

Belize: 21°N, 88°O. Esta pequeña y fuerte colonia poblada básicamente por taladores de árboles aparece en 1680 en una zona que pertenecía legalmente a España, pero que aún no había sido colonizada. Su presencia obstinada causará problemas diplomáticos durante décadas.

Bermuda: 30°N, 65°O. Colonizada en 1640, Bermuda prosperó económicamente gracias a los frecuentes naufragios que provocaban los peligrosos arrecifes que rodeaban a esta pequeña isla.

Borburata: 16°N, 67°O. Esta pequeña ciudad del Caribe español cobra importancia durante la última parte del siglo XVI. Después, es eclipsada por la creciente importancia de Caracas.

Campeche: 23°N, 90°O. Una «vieja» ciudad española de gustos aristocráticos. Campeche fue un puerto muy importante utilizado por las provincias de Nueva España y Yucatán. Las mercancías europeas se vendían a muy buen precio.

Caracas: 16°N, 66°O. Esta ciudad cobra importancia a finales del siglo XVI al convertirse en el puerto principal de las plantaciones y haciendas de los pueblos y ciudades de tierra adentro. En Caracas se establecieron muchas familias españolas que pagaban a muy buen precio las mercancías europeas.

Cartagena: 16°N, 75°O. Esta fue la ciudad portuaria más grande del Caribe español y en 1590 se convirtió en una fortaleza impenetrable. La

Flota del Tesoro pasaba los inviernos en Cartagena antes de emprender su peligroso viaje de regreso a España a través de la Habana y del Canal de Florida. Esta ciudad estaba fuertemente defendida y disfrutaba de gran poder económico. El contrabando o los negocios ilegales eran casi inexistentes.

Coro: 17°N, 78°O. Esta pequeña ciudad situada en la zona Este del Golfo de Venezuela prosperó mucho durante el siglo XVI pero a partir de 1600 fue eclipsada por los nuevos puertos del Este. Durante su breve apogeo, en Coro se vendían pieles y tabaco a buen precio.

Cumana: 16°N, 64°O. Cumana fue el puerto más imporante de Nueva Andalucía, el fondeadero más al Este del Caribe español, su último gran puerto y fortaleza. En Cumana se podían comprar mercancías europeas a buen precio, aunque eso no le impedía negociar a veces con artículos de contrabando o botines de corsarios y piratas.

Curacao: 17°N, 69°O. Utilizada por primera vez en 1620, esta isla se convierte en un gran puerto libre bajo el control de los holandeses. Los comerciantes holandeses compraban todo tipo de productos de contrabando así como mercancías europeas.

Eleuthera: 26°N, 76°O. Originalmente fue un fondeadero de corsarios ingleses pero con el tiempo pasó a ser una colonia inglesa. En el siglo XVII dejó de crecer y se convirtió en un escondite de piratas, corsarios y gentes de dudosa procedencia que se escondían entre las islas Bahamas.

Canal de Florida (Florida Chnl): 26°N, 80°O. La poderosa corriente del Golfo creó este Canal a lo largo de la Costa Soreste de Florida, formando un camino seguro por donde pasar y evitar los peligrosos arrecifes de las Bahamas. La Flota del Tesoro pasaba por este Canal cada año, durante la primavera o verano, rumbo hacia el Atlántico Norte desde donde cogía las corrientes del Oeste que le llevarían a España.

Islotes de Florida: 26°N, 81°O. En este grupo de pequeñísimos islotes y arrecifes se encuentran múltiples fondeaderos de corsarios de todas las nacionalidades. En esta zona no existe ninguna colonia por estar demasiado cerca de la poderosa Habana española.

Gibraltar: 15°N, 71°O. Esta ciudad tenía un pequeño puerto que era utilizado por las haciendas y plantaciones de los pueblos interiores de la provincia de Caracos. El terrible saqueo y pillaje de la ciudad por L'Ollonais y después por Morgan destruyó su prosperidad económica, dejándola sin identidad durante 1680.

Gran Granada: 17°N, 86°O. Situada en las costas del Lago Nicaragua esta ciudad es la más grande y rica de las provincias hondureñas.

Grand Bahama: 28°N, 79°O. Esta isla, situada en las Bahamas del Norte, se utilizaba periódicamente como fondeadero de corsarios. No se convierte en colonia inglesa hasta el final de la época.

Grenada: 17°N, 61°O. En 1600, un grupo de colonos ingleses intentó establecerse aquí, pero fracasaron y la colonia desapareció en 1620.

Guadeloupe: 20°N, 61°O. Colonizada por los franceses, Guadeloupe

gana poder económico en 1640. Junto con Martinique es uno de los puertos principales del poder francés en la zona Este del Caribe. En 1660, la ciudad es fortificada y fuertemente defendida con numerosas tropas como parte del nuevo interés de Francia en sus colonias extranjeras.

Habana: 25°N, 82°O. Esta fue una de las viejas ciudades de Cuba que durante el siglo XVI creció rápidamente porque la Flota del Tesoro atracaba en su puerto antes de emprender su peligrosa vuelta a España. La Habana era una ciudad muy rica que cumplía estrictamente las leyes comerciales marcadas por España. Sus precios eran extremadamente altos.

Isabella: 23°N, 71°O. Esta pequeña ciudad portuaria fue fundada por el mismo Cristóbal Colón pero desapareció al ser devastada por múltiples enfermedades. A principios del siglo XVI es abandonada oficialmente por el Gobierno español y sus habitantes son obligados a vivir cerca de Santo Domingo.

La Vega: 23°N, 71°O. Hasta mediados del siglo XVII era un centro de contrabandistas y servía a las haciendas y plantaciones que se encontraban en la zona Norte de Hispaniola. Los precios eran bajos y la única ley que existía era la de las espadas.

Leogane: 22°N, 73°O. Leogane fue uno de los nuevos puertos de bucaneros en 1660. Este ayudó al crecimiento de la presencia francesa en la zona Oeste de Hispaniola.

Maracaibo: 16°N, 72°O. Este es el principal puerto del Golfo de Venezuela y guardián del Lago Maracaibo. En Maracaibo se establecieron viejas familias aristocráticas que gastaban mucho en mercancías europeas.

Margarita: 17°N, 63°O. A principios del siglo XVI esta isla era uno de los criaderos de perlas más importantes del mundo. Desgraciadamente los criaderos de perlas desaparecieron y Margarita se convirtió en una sombra de su anterior riqueza. La mayoría de sus puertos fueron abandonados y muchos de sus habitantes marcharon a ciudades como Cumana y Caracas.

Martinique: 19°N, 61°O. Colonizado por los franceses Martinique se hace económicamente poderosa en 1640. Junto con Guadeloupe forma la base del poder francés en la zona Este del Caribe. En 1660 es fortificada y protegida con tropas francesas como parte del nuevo interés de Francia por sus colonias extranjeras.

Montserrat: 21°N, 62°O. Esta colonia inglesa fundada en 1640 continúa siendo una isla de pequeñas plantaciones y de tranquilas haciendas. Un puerto agradable sin características importantes. Sus precios son muy bajos.

Nassau: 26°N, 77°O. Desde mediados del siglo XVI esta isla de las Bahamas fue un fondeadero pirata. En 1680 se funda una colonia inglesa, pero que pronto degenera en un centro de piratas y gentes de mal vivir. El puerto se llama Nueva Providencia para distinguirlo de la isla de

Providence (o sea, de «Old Providence»).

Nevis: 21°N, 63°O. Esta agradable isla separada de St. Kitts por un estrecho canal fue poblado por los ingleses durante 1620. Aunque St. Kitts se convirtió en un puerto de cierta importancia, Nevis siguió basando su economía en la agricultura con enormes plantaciones que cubrían sus soleadas praderas.

Nombre de Dios: 15°N, 79°O. Esta ciudad fue el puerto Caribeño de Panamá y Perú durante todo el siglo XVI. Sin embargo estaba situada junto a un pantano insano muy difícil de fortificar y defender. Nombre de Dios fue constantemente saqueado por los halcones de mar ingleses. A finales del siglo XVI es abandonado y se construye un nuevo puerto en sus proximidades, Puerto Bello.

Panamá: 15°N, 80°O. Esta gran ciudad ponía en comunicación los ricos territorios españoles de Perú con el Caribe. Todos los negocios con Perú se realizaban por barco a lo largo de la costa del Pacífico. Panamá era su punto de conexión y estaba enlazada a los puertos caribeños de Nombre de Dios en el siglo XVI y Puerto Bello en el siglo XVII por una caravana de mulas que recorría las montañas del Istmo Darién.

Petit Goave: 22°N, 73°O. Este es el primer asentamiento de Huguenots francés en Hispaniola Oeste (1620) y ganó rápidamente buena reputación como puerto importante. A lo largo del siglo XVII, los granjeros y ganaderos que habitaban en esta isla expulsaron gradualmente a los rudos bucaneros.

Port-de-Paix: 23°N, 73°O. Este último asentamiento de Huguenots franceses se convirtió en un puerto importante en 1660. En 1680 pasó a ser la capital no-oficial de las colonias francesas de Hispaniola Occidental.

Port Royal: 21°N, 77°O. Es un fondeadero natural situado en la zona Sureste de Jamaica. En 1660, cinco años después de la conquista inglesa de Jamaica, Port Royal se había convertido en un ruidoso pueblo lleno de bucaneros. Su reputación era tan mala que cuando fue destruido por un terremoto a finales del siglo, los europeos y colonos lo consideraron como un acto de justicia divina.

Puerto Cabello (Pr. Cabello): 16°N, 68°O. Este puerto secundario del Caribe español se convirtió en una ciudad muy importante durante 1620. Finalmente, Caracas y Curacao acabaron con su apogeo y poder económico.

Puerto Príncipe (Pr. Príncipe): 24°N, 78°O. Esta fue una de las primeras ciudades fundadas en Cuba. Representa a la América española: una ciudad rica rodeada de haciendas y cuya economía se basaba en la ganadería.

Providence: 18°N, 79°O. También conocida como «Old Providence» fue primeramente colonizada por los ingleses en 1620. Esta pequeña isla pronto se convirtió en una base de corsarios y piratas. La isla era tal amenaza para España que en 1640 se formó una gran expedición para

reconquistarla. Esta expedición tuvo éxito y Providence fue llamada desde entonces Sta. Catalina.

Puerto Bello: 15°N, 80°O. En 1600 esta ciudad sutituye a Nombre de Dios como puerto caribeño de Panamá y Vicerreinado de Perú. Cada año cuando llega la Flota del Tesoro para recoger la pista extraída de las minas del Perú, Puerto Bello se convierte en una ciudad rica y llena de vida. Semanas más tarde, cuando la Flota sale para Cartagena vuelve a caer en su sueño de malaria.

Río de la Hacha: 17°N, 73°O. Este es uno de los dos puertos principales de las altas tierras de Colombia (Santa Marta es el otro). Es un centro comercial de pieles y tabaco.

San Juan: 22°N, 66°O. Esta es la gran ciudad portuaria de Puerto Rico y una de las ciudades más fuertemente fortificadas de toda la América española. San Juan fue poblada muy pronto y se mantuvo como baluarte de la vieja aristocracia española. Los precios para todos los productos (excepto la comida) eran muy altos y solía cumplir las leyes comerciales marcadas por España. Al final se convierte en una base de los asaltos de Guardacostas sobre el Caribe.

Santa Catalina (San. Catalina): 18°N, 79°O. Cuando los españoles conquistaron la isla inglesa de Providence la llamaron Santa Catalina. Aunque carecía de valor para España, sus tropas se asentaron en ella para evitar que volviera a caer en manos de los ingleses.

Santo Domingo (Sant. Domingo): 22°N, 70°O. Esta es la capital de Hispaniola, una de las ciudades más grandes y viejas del Imperio español en América. En el siglo XVII disminuye su poder e importancia pero los aristócratas y granjeros españoles que la habitaban fueron lo suficientemente fuertes como para luchar y rechazar a los ingleses en 1655 (los ingleses defraudados invadieron y conquistaron Jamaica en lugar de Santo Domingo).

Santa Marta: 17°N, 74°O. Situado junto al Río de la Hacha, este gran puerto era utilizado por los habitantes de las altas tierras de Colombia. Las granjas y plantaciones cercanas hacían que sus precios de comida, cuero y tabaco fueran bastante bajos.

Santiago: 23°N, 76°O. Esta fue la primera capital de Cuba y se mantuvo como una ciudad grande y fuerte hasta muy avanzada la época. Como en todas las grandes ciudades españolas sus precios son altos y cumple estrictamente las leyes comerciales marcadas por España.

Santiago de la Vega (Santiago Vega): 21°N, 77°O. Esta fue la principal ciudad española de Jamaica antes de que fuera conquistada por los ingleses. La Jamaica española era una comunidad muy pequeña con muy poca importancia económica o militar.

St. Augustine: 30°N, 81°O. Colonizada por Francia en 1560, fue posteriormente atacada y reconquistada por España, que masacró a los franceses y estableció allí sus fortalezas y guarniciones para disuadir otras posibles invasiones europeas. San Augustine tiene tan poca

importancia que a nadie le importó que pasara a manos españolas.

St. Christoph (St. Christophe): 21°N, 63°O. Fue colonizada en 1620 por los ingleses y franceses. Durante los primeros años, la mayor parte de la isla era de dominio francés, pero años después pasó a ser de los ingleses. La isla es conocida como St. Kitts.

St. Eustatius: 21°N, 63°O. Colonizada en 1640 por los holandeses esta isla se convierte en uno de los puertos libres más importantes durante el apogeo comercial de los holandeses en tierras del Caribe. Desgraciadamente, al estar rodeada de poderosos vecinos (ingleses y franceses) y al carecer de guaniciones militares que la defendieran fue una de las islas más frecuentemente invadidas. La atigación política y militar dañó gravemente a la economía.

St. Kitts: 21°N, 63°O. En 1640 los ingleses consiguieron dominar St. Christophe y fundaron un poderoso puerto que comerciaba con todos los países.

St. Lucía: 19°N, 61°O. En 1660 los colonos ingleses prefirieron asentarse aquí que en Sudamérica pero fueron rápidamente aniquilados por su gran ineptitud y por los feroces indios caribeños.

St. Martin: 22°N, 63°O. Esta isla fue colonizada por los holandeses en 1640 y se mantuvo durante el resto del siglo XVII como una isla pacífica de abundantes plantaciones.

St. Thome: 15°N, 61°O. Este pequeñísimo pueblo, situado tierra adentro y junto al río Orinoco recibe una pequeña guarnición española en 1600. Este pueblo es el resultado de las expediciones frustradas realizadas por Sir Walter Raleigh a través del Orinoco.

Tortuga: 23°N, 73°O. En 1620 fue habitada por bucaneros y Huguenouts franceses. Durante los años 1640 y 1660 fue levantada y fortificada una ciudad que se convirtió en base de los piratas. A pesar de los continuos ataques españoles, Tortuga sobrevivió mientras los bucaneros y piratas eran fuertes, pero desapareció en cuanto se debilitó su poder.

Trinidad: 16°N, 71°O. Aunque teóricamente era una colonia española, esta isla nunca estuvo fuertemente gobernada ni defendida. A principios de 1600 se convirtió en el paraíso de los contrabandistas.

Vera Cruz (y el puerto de San Juan de Ulúa): 23°N, 96°O. Esta ciudad es el puerto más importante de las tierras de Nueva España (México). Cada año, cuando llegaba la Flota del Tesoro a este puerto, la ciudad se convertía en un hervidero de vida y riqueza.

Villahermosa (Villa Hermosa): 22°N, 93°O. Esta ciudad situada tierra adentro es la capital de la provincia de Tobasco, una región rica del sur de Nueva España.

Yaguana: 22°N, 72°O. En el siglo XVI esta ciudad era un pequeño puerto utilizado por los habitantes de la costa oeste de Hispaniola. A finales de siglo fue oficialmente abandonada y su población deportada como castigo por el exceso de contrabando realizado.

Notas & Memorándums

¡PIRATAS! se inspiró originalmente en la historia de los siglos XVI y XVII. En MicroProse sabíamos que podíamos hacer un juego fabuloso basado en los tiempos de los bucaneros del Caribe español. Sin embargo, para hacer justicia a la época teníamos que inventar un nuevo tipo de simulador basado en la acción y la aventura.

Aparentemente, ¡PIRATAS! parece un juego de máquina recreativa. La navegación, los combates navales y los duelos de espadas se realizan en tiempo real —tus acciones y reacciones tienen que ser rápidas, decididas y correctas. Pero si lo analizas más detalladamente, verás que cada aspecto del juego se basa en actividades muy concretas y estudiadas.

Los controles de navegación funcionan de la misma manera que el timón de un barco real y su velocidad depende de la forma del casco, de las velas y de la fuerza del viento. Cuando juegas en el nivel «swashbuckler» (Espadachín) carecerás de cualquier tipo de ayuda para navegar contra el viento y tendrás que utilizar tus propios conocimientos. Las dificultades de navegar, virar contra el viento y aprovechar los cambios de viento son evidentes. También descubrirás los problemas que se producen al navegar con un fuerte y enorme galeón (los barcos más grandes son más difíciles de maniobrar). Prueba navegar en un galeón desde Vera Cruz a la Habana y después intenta cruzar el Canal de Florida. Pronto sabrás por qué se perdieron tantos capitanes españoles en estas aguas.

De la misma manera, los duelos con la espada pueden ser bastante engañosos: no controlas cada uno de los movimientos, sino seleccionas combinaciones de ataque y defensa. Este acercamiento a la esgrima se basa en los deportes de Espadas, Floretes y Sables. Si estás familiarizado con ellos, descubrirás pronto las similitudes que se dan entre estas competiciones y los duelos a los que te enfrentas en ¡PIRATAS!. Los esgrimidores se acercan a su contrincante, dan unas cuantas estocadas rápidas y retroceden colocándose «en guardia».

En el siglo XX, puede parecernos extraño el hecho de que los bucaneros insistieran en que su capitán luchara al frente —no querían un líder que se alejara de la batalla y sólo diera órdenes, sino a un hombre valiente que se arriesgara junto con sus hombres. Los documentos

históricos demuestran que los duelos entre capitanes y comandantes eran muy frecuentes.

Naturalmente, este juego simplifica las posibilidades y opciones de la vida colonial en las Indias Occidentales. La vida de los puertos coloniales se centraba en tres elementos principales: las tabernas, los negocios y la política (representada por el gobernador).

Tenemos que confesar que hemos añadido unos cuantos toques de romance y aventura. Después de todo, ningún viaje estaría completo sin mapas de tesoros enterrados, españoles malos y mujeres hermosas. De hecho, la hija del gobernador representa una característica del período: información política secreta. En la vida real, como en el juego, toda información confidencial conseguida a través de conexiones personales puede ser de gran ayuda.

Para algunos puede resultarles extraño el que hayamos elegido este período. Los piratas más famosos como Edward Teach (Barba Negra) aparecieron entre 1700 y 1720. Sin embargo, estos hombres eran restos de una gran época y brutales criminales que nunca se rendían —solían morir en las batallas o eran ahorcados por cualquier país europeo. Estos piratas no tenían posibilidades de futuro y por eso los encontramos menos atractivos e interesantes que los famosos halcones de mar y bucaneros que les precedieron.

La creación y diseño de ¡PIRATAS! fue una tarea difícil y un verdadero desafío para todos nosotros. Esperemos que os guste y que con él aprendais algo de esa inquietante página de la historia.

—Sid Meier & Arnold Hendrick
Abril de 1987

Salvar Partidas, el Hall de la Gloria y Solución a los problemas de Carga

Salvar Partidas

Para salvar una partida de ¡PIRATAS! entra en cualquier ciudad y selecciona «Check Information». Una de las opciones disponibles es «Save Game». Selecciona esta opción y sigue las instrucciones de pantalla.

Utiliza un disco en blanco para salvar ¡PIRATAS! La opción de Salvar Partida incluye también la opción de formatear el disco en el que quieres salvar tu partida. El formateo borrará toda la información grabada en el disco y lo preparará para archivar varias partidas y tu puntuación en el Hall de la Fama. ¡PIRATAS! utiliza un formateo especial. No utilices las rutinas normales de formatear. Utiliza la rutina incluida en la opción «Salvar Partida».

NO PUEDES salvar nada en el disco de juego.

El Hall de la Fama

Cuando te jubiles, podrás grabar la puntuación del personaje en el Hall de la Fama.

Para hacer esto utiliza un disco de Salvar Partida debidamente formateado —sigue las instrucciones de formateo mencionadas anteriormente. Los discos normalmente formateados no funcionan correctamente en algunos ordenadores. Si careces de un disco debidamente formateado no intentes salvar tu puntuación en el Hall de la Fama. No puedes salvar este tipo de información en el disco de juego.

Si quieres, puedes formatear varios discos utilizando la opción «Save Game». Además, puedes salvar una partida y tu puntuación en el mismo disco.

¿Tienes problemas al cargar la versión Commodore C64/C64C/C128?

Si tienes problemas al cargar o poner en marcha el programa, apagar el ordenador y la unidad de disco, déjalos apagados durante unos 10 segundos e inténtalo otra vez.

Si sigues teniendo problemas, apaga el ordenador, la unidad de disco y todos los elementos de hardware conectados —desconecta las unidades periféricas como impresoras, modems, tarjetas gráficas, ratones, etc.

¡PIRATAS! utiliza memoria en sitios muy extraños y a veces los aparatos que están conectados al ordenador utilizan también esas partes de la memoria RAM destruyendo el programa de juego.

Si sigues teniendo problemas, prueba cargar el disco de juego en otro ordenador. Si se carga correctamente, el problema está en tu hardware. El problema más común suele ser que la velocidad o alineamiento de la unidad de disco está mal ajustada. Para reajustar la unidad tendrás que llevarlo a un departamento de servicio técnico. Trata tu unidad de disco con mucho cuidado —un simple golpecito puede desarrollar la unidad de disco. Si tienes problemas con el hardware, nosotros no podemos hacer nada para ayudarte.

Dicho sea de paso, la versión Commodore C64 de ¡PIRATAS! dispone de una rutina de carga rápida incluida en el disco de juego. No utilices programas de carga rápida con ¡PIRATAS! De la misma manera, algunas unidades de disco no Commodore pueden no funcionar dependiendo de su nivel de compatibilidad con las unidades 1541 y 1571.

Si intentas cargar ¡PIRATAS! en otro ordenador y no lo consigues, puede ser que hayas recibido un disco defectuoso a pesar de los continuos controles de calidad a que se ven sometidos todos nuestros productos. Sin embargo, suelen ser mucho más frecuentes los problemas de hardware que de software.

Si sigues teniendo problemas contacta con...

¿Tienes problemas al cargar la versión Apple II+/IIe/IIc/IIgs?

Si tienes problemas al cargar o poner en marcha el programa de ¡PIRATAS!, desconecta todas las unidades externas como impresoras, modems, etc. y vuélvelo a intentar. Si todavía sigues teniendo problemas, quita una por una las diferentes tarjetas que están conectadas a la placa principal del sistema: algunas tarjetas pueden producir efectos extraños.

Si tienes un Apple IIgs, la velocidad variable del sistema puede producir problemas. Cuando enciendas el ordenador, pulsa y mantén presionadas las teclas Control-Open Apple-Escape si utilizas un teclado antiguo o Control-Apple-Reset si utilizas un teclado nuevo. Selecciona las opciones del panel de control y las velocidades del sistema. Comprueba que la velocidad del sistema está ajustada a normal (1 Mhz).

Si sigues teniendo problemas intenta cargar el juego en otro ordenador Apple II. Si se carga bien, el problema está en tu ordenador y no en el programa. El problema más común suele ser que la unidad de disco está mal alineada o que hay algún elemento de hardware que produce efectos extraños sobre el programa.

Si tu disco de ¡PIRATAS! tampoco funciona en otro ordenador puede ser que hayas recibido un disco defectuoso a pesar de los continuos controles de calidad a que son sometidos nuestros productos.

Si sigues teniendo problemas contacta con ...

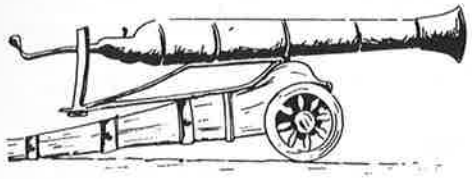
¿Tienes problemas al cargar la versión IBM/Tandy/Compatible?

Esta versión ha sido diseñada para el IBM PC, XT, AT, PCjr y modelos PS/2; modelos Tandy 1000, 1000SX, 1000EX, 1200 y 3000; así como para todos los ordenadores 100% compatibles con el IBM PC o XT.

En los ordenadores Tandy comprueba que el joystick está correctamente conectado (número 1). La posición relativa de este conector varía según el modelo. Si conectas mal el joystick se pueden producir problemas de carga —para cambiar el conector del joystick comprueba que apagas y enciendes el ordenador después de cada cambio de joystick.

Si sigues teniendo problemas intenta cargar el juego en el PC de un amigo. Si el programa se carga bien en su ordenador significa que el problema está en tu ordenador y no en el disco de juego. El problema más frecuente suele ser que tu ordenador no es tan compatible como su fabricante asegura. Los problemas de compatibilidad son desgraciadamente muy comunes en este campo.

Si tu disco de ¡PIRATAS! tampoco funciona en el ordenador de un amigo, quizás hayas recibido un disco defectuoso a pesar de los continuos controles de calidad a que son sometidos nuestros productos.



Instrucciones

Requisitos

¡PIRATAS! requiere un ordenador IBM PC, XT, AT, PS/2 o 100% compatible. Los compatibles incluyen las series Tandy 1000, 1200, 3000 y 4000. ¡PIRATAS! no funciona en un PCjr.

Para jugar una partida de ¡PIRATAS!, tu sistema debe incluir las siguientes capacidades:

Memoria: RAM mínimo de 256K.

Unidad de disco floppy: para discos de 2.25" de 360K o para discos de 3.5" de 720K. El tamaño del disco ¡PIRATAS! debe corresponder al de tu unidad «A».

Joystick: Opcional.

Tarjetas gráficas de color: deben ser 100% compatibles con los gráficos de color del IBM CGA, IBM EGA o Tandy 1000. ¡PIRATAS! no puede ser utilizado con la tarjeta Hércules (monocromo) ni con las tarjetas originales (monocromo) del IBM. Sí que soporta gráficos del PS/2 como CGA (Modelos 25 y 30) o EGA (Modelos 50 y superior).

Utiliza la versión 2.1 de DOS o superior para formatear los discos de salvar partida, aunque el disco de juego ¡PIRATAS! funciona sin necesidad de cargar el sistema DOS.

Instrucciones de Carga

Para cargar el juego:

1. **Formatea un disco en blanco** si quieres salvar una partida o salvar tus puntuaciones. Consulta las siguientes instrucciones de formateo de discos. No puedes salvar partidas en el disco duro. Puedes saltarte este paso si no deseas salvar ninguna partida.
2. **Apaga el ordenador.** Si tu ordenador está encendido puedes saltarte este paso y pasar al siguiente.
3. **Comprueba que el joystick está conectado,** si controlas el juego vía joystick.
4. **Inserta el disco A de ¡PIRATAS!** con la etiqueta hacia arriba en la unidad «A». Cierra la unidad. Si tienes dos unidades de disco de 5.25", inserta el disco B en la unidad «B» y cierra la puerta de la unidad. En la

mayoría de los ordenadores la unidad «A» está situada a la izquierda o sobre la unidad «B» (fíjate que en la serie Tandy 1000, la unidad «A» está en la parte inferior). No puedes utilizar el disco duro para jugar ¡PIRATAS!.

5. **Enciende el ordenador.** Si tu ordenador ya está encendido, pulsa simultáneamente las teclas Ctrl, Alt y Del. El disco ¡PIRATAS! se cargará automáticamente.

6. **Selecciona tu sistema de gráficos.** Selecciona EGA si tienes una tarjeta VGA/EGA o un modelo 50 (o superior) del PS/2; selecciona Tandy 1000 si tienes un Tandy 100% compatible de la serie 1000. Si no, selecciona CGA (si tienes los Modelos 25 y 30 del PS2 selecciona CGA porque estos modelos no soportan gráficos EGA).

7. **Selecciona el número de unidades.** Selecciona el número de unidades para que se correspondan con el número de discos cargados en tu ordenador.

8. **Selecciona los controles del joystick o teclado.** Si tienes un joystick, selecciona esta opción. Si no tienes un joystick, selecciona el teclado. Si utilizas un joystick, el ordenador te pedirá que lo insertes para comprobar su correcta calibración.

Formateo del Disco que se utiliza para Salvar una Partida

Para Salvar una Partida deberás tener un disco debidamente formateado. Para hacer esto, inserta el disco DOS (versión 2.1 o superior) en la unidad «A» y enciende el ordenador —si ya está encendido pulsa simultáneamente las teclas Ctrl, Alt y Del. Cuando aparezca en pantalla el mensaje A≥, teclea «FORMAT A:» y pulsa la tecla Return (Intro). Cuando el ordenador te pida que insertes el disco que quieres formatear, reemplaza el disco DOS por un disco en blanco y pulsa Return (Intro). Como para formatear un disco tendrás que entrar en el sistema DOS, realiza esta operación antes de empezar a jugar una partida.

Para Empezar rápidamente una partida

Cuando juegues tu primera partida te recomendamos que utilices la siguiente opción.

Opciones de Comienzo: Empieza tu primera partida seleccionando las siguientes opciones (estas opciones se explican más detalladamente en las páginas 12 y 14 del manual ¡PIRATAS!). Si juegas vía teclado, utiliza el teclado numérico («2» es abajo, «8» es arriba) para elegar una opción y después pulsa la tecla Return (o tecla numérica «5») para seleccionarla.

1. Bienvenido: **Start a New Career (Empezar una nueva Carrera)**
2. ¿Período histórico especial?: **No**
3. ¿Cuál es tu nacionalidad?: English
4. **Type your name (escribe tu nombre)** (no más de 9 caracteres) y pulsa Return.
5. Eres un **«Apprentice» (Aprendiz)**

6. Habilidad Especial: Skill at fencing (Esgrima).

IMPORTANTE — Treasure Fleet o Silver Train (la Flota del Tesoro o el Tren de la Plata). Debes saber cuándo llega la Flota del Tesoro o el Tren de la Plata.

Si te preguntan por la Flota del Tesoro en 1660, consulta la página 44 del manual de ¡PIRATAS!

Si te preguntan por el Tren de la Plata en 1660, consulta la página 46 del manual de ¡PIRATAS!

Características Especiales de la Versión IBM

En la versión IBM de ¡PIRATAS! puedes dividir tu grupo, dejando a algunos de tus hombres en la retaguardia. Recuerda darles algo para comer: desertarán si se quedan sin comida.

Además, en esta versión de ¡PIRATAS! los gobernadores de las colonias te pedirán muchos favores: éste es un buen medio de ganar categoría y prestigio —especialmente en tiempos de guerra.

Aprende Practicando

Algunos jugadores prefieren aprender practicando. Para hacer esto, lee las notas que aparecen a continuación y consulta los «Mandatos» de esta hoja de instrucciones. Si tienes dudas, consulta las secciones correspondientes del manual ¡PIRATAS!

Pausa: Pulsa SPACE BAR para hacer una pausa durante la partida. Para continuar jugando vuelve a pulsar SPACE BAR.

Tu Primer Duelo: Controlas tus movimientos con la espada vía joystick o teclado —estos aparecerán en pantalla. En ¡PIRATAS! no controlas cada movimiento de cintura, brazo, cuerpo o piernas sino combinaciones de movimientos. Consulta la página 16 para más información.

En el Puerto: Antes de zarpar con tu nave explora el puerto y las distintas opciones disponibles. Sin embargo, no repartas aun el botín (Divide Up the Plunder). Consulta la página 25 para más información.

Navegando por Alta Mar: Para zarpar y empezar a navegar mueve el joystick en la dirección deseada o pulsa las teclas correspondientes. Una vez en alta mar, deja centrado el joystick (no pulses ninguna tecla) para seguir la ruta marcada o muévelo hacia la izquierda (tecla 4) o derecha (6) para girar en esa dirección (como el timón de un barco normal). Consulta la página 31 para más detalles. Si te sientes perdido navegando por alta mar, pulsa el botón disparo (tecla 5) para tener más información sobre tu situación y aclarar posibles dudas (por ejemplo puedes utilizar el Astrolabio, consulta la página del manual de ¡PIRATAS!).

Disparando contra otros Barcos: Si por el horizonte aparece un barco enemigo y decides luchar contra él, consulta la página 31 para más detalles. Si te acercas, podrás abordarlo y se entablará una lucha de espadas.

Final de tu Viaje: Regresa a puerto, vende tus mercancías, visita al gobernador (quizás te recompense) y reparte el botín con tu tripulación. Después, selecciona «Retire» (Jubilación). De esta manera se dará por terminada la partida y aparecerá tu puntuación. ¡No te preocupes!, si quieres seguir jugando puedes volver a navegar (si te lo permite la salud). Consulta las páginas 42 a 44 para más información.

Salvar Partidas & Hall de la Fama

Para salvar una partida de ¡PIRATAS! necesitarás un disco debidamente formateado. Consulta las instrucciones de «Formateo del Disco que se utiliza para Salvar una Partida» mencionadas anteriormente.

Salvar Partida: Para salvar una partida, entra en una ciudad y selecciona «Check Information». La lista de opciones incluye «Save Game». Selecciona esta opción. Si utilizas un disco recién formateado, selecciona primero «Initialize disk». Después podrás salvar la partida como número 1, 2, 3 ó 4.

El Hall de la Fama: Para grabar tu puntuación final en el Hall de la Fama deberás tener un disco debidamente formateado e inicializado. El mismo disco puede incluir la partida salvada y tu puntuación.

Problemas de Carga

Si tienes problemas al cargar o poner en marcha el programa, apaga el ordenador durante 10 segundos como mínimo y vuélvelo a intentar. No intentes cargar ¡PIRATAS! desde DOS, desde un programa de utilidad o cualquier otro programa —vuelve a cargar el disco «A» de ¡PIRATAS! En la mayoría de los ordenadores también puedes recargar utilizando Ctrl-Alt-Del (carga «suave»).

¡PIRATAS! está protegido contra escritura —esto significa que no puedes hacer copias del programa. Además, el disco no pude ser cargado en una unidad de disco duro.

Si sigues teniendo problemas con el programa: prueba con otro ajuste de gráficos (prueba con la tarjeta CGA excepto si tienes un ordenador de la serie Tandy 1000, con el que debes utilizar los gráficos del Tandy 1000); selecciona el teclado en lugar del joystick; desconecta cualquier red de comunicación de hardware (o similar). Si tienes un ordenador de alta velocidad, especialmente los ordenadores AT con estados de espera 0, cambia a estado de espera 1 (preferiblemente a 6 u 8 MHz) y prueba cargarlo de nuevo. Recuerda también que ¡PIRATAS! no funciona en un sistema monocromo.

Si sigues teniendo problemas, intenta cargar ¡PIRATAS! en otro ordenador. Si se carga correctamente, el problema está en tu hardware —suelen ser bastante frecuentes los problemas de compatibilidad (el fabricante decía que era 100% compatible con IBM pero en algunos aspectos sutiles no lo es). El problema más frecuente suele ser el chip(s) ROM BIOS de la placa principal. Algunos fabricantes de compatibles

disponen de chips BIOS alternativos. Un BIOS alternativo (a veces uno viejo) puede funcionar. Por último, si tu disco funciona en un equipo IBM «true blue» pero no en tu compatible, pide al fabricante de tu ordenador que corrija este problema. Aunque MicroProse intenta ser ampliamente compatible, nosotros no podemos garantizar nuestros productos de software si el hardware no es realmente compatible con IBM.

Mandatos

Teclado Emulación del Joystick (ignóralos si utilizas un joystick).
Tecla 5 o tecla Enter/Return: botón disparo del joystick.
Tecla 1 (teclado numérico): joystick abajo & izquierda.
Tecla 2 (teclado numérico): joystick abajo.
Tecla 3 (teclado numérico): joystick abajo & derecha.
Tecla 4 (teclado numérico): joystick a izquierda.
Tecla 6 (teclado numérico): joystick a derecha.
Tecla 7 (teclado numérico): joystick arriba & izquierda.
Tecla 8 (teclado numérico): joystick arriba.
Tecla 9 (teclado numérico): joystick arriba & derecha.

General
Tecla V: Cambio del ajuste de sonido entre «Apagado» (Off), «Sólo sonido de fondo» (Background Only) y «Todos los sonidos» (All Sounds).

Menús
Joystick: Mueve el indicador (cambio de la opción iluminada).
Botón disparo del joystick: Seleccionar la opción iluminada.

Movimiento y Comercio de Mercancías (consulta la página 25 para más información)
Joystick arriba-abajo: Selecciona los items a ser movidos o intercambiados.
Joystick a la izquierda: Compra o coge items.
Joystick a la derecha: Vende o deja items.
Botón disparo: Salir.

Esgrima (consulta página 16 para más información)
Joystick a izquierda: Ataque rápido (alto, medio, bajo).
Joystick izquierda/disparo: Estocada (alta, media, baja).
Joystick en el centro: Parada (bloque) (alta, media baja).
Joystick a derecha: Retroceder y parada (alta, media, baja).
Space Bar: Pausa y continuar jugando.
Nota: La altura del joystick (arriba, horizontal o abajo) controla la

altura del ataque o parada (alta, media, baja). Por ejemplo, si mueves el joystick a izquierda y hacia arriba se producirá un ataque rápido alto.

Navegando por el Caribe (consulta la página 24 para más información).
Mover joystick (en cualquier dirección): Zarpar (el joystick controla la dirección inicial).
Joystick a izquierda: Girar a izquierda (babor) mientras navegas.
Joystick a derecha: Girar a derecha (estribor) mientras navegas.
Botón disparo del joystick: Información.
Space Bar: Pausa y continuar jugando.
Nota: Puedes fondear en cualquier lugar de la costa y desembarcarás automáticamente. De todos modos, cualquier travesía sobre arrecifes o bancos de arena puede ser fatal.

Marchando por Tierra *(ver página 37)*
Joystick (cualquier dirección): El grupo marcha en esa dirección.
Botón disparo del joystick: Información.
Space Bar: Pausa y continuar jugando.

Combates Navales (consulta la página 31 para más detalles).
Joystick a izquierda: Girar a izquierda (babor).
Joystick a derecha: Girar a derecha (estribor).
Joystick arriba: Velas desplegadas (máxima velocidad).
Joystick abajo: Velas de Combate (reduce el peligro de disparo contra las velas).
Botón disparo del joystick: Disparar el cañón de costado.
Space Bar: Pausa y continuar jugando.

Combates de Tierra (consulta la página 37 para más detalles)
Botón disparo del joystick: Cambiar el grupo iluminado.
Joystick: Mueve solamente el grupo iluminado.
Joystick abajo Mueve simultáneamente todos los grupos.
& botón disparo (automático cuando están parados): El grupo dispara.
(automático cuando están en contacto): El grupo lucha cuerpo a cuerpo contra el enemigo.
Space Bar: Pausa y continuar jugando.

Observar el Sol con el Astrolabio (consulta la página 86 para más información)
Joystick izquierda-derecha: Mover el astrolabio debajo del sol.
Joystick arriba-abajo: Subir-bajar la plataforma del astrolabio a la parte inferior del sol.
Disparo del joystick: Salir.
Space Bar: Pausa y continuar jugando.

El Poder de la Observación EGA (Adaptador de Gráficos) o Tandy 1000

Colores Nacionales
Rojo: Inglaterra.
Verde: Holanda.
Azul Oscuro: Francia.
Azul Claro: España.

Esgrima
El color de la camisa indica quién y con qué está luchando.
Camisa Blanca: Tú con el arma que selecciones.
Camisa Amarilla: Enemigo con un machete.
Camisa Azul: Enemigo con una espada.
Camisa Verde: Enemigo con un espadín o estoque.

Combates Navales
Puedes distinguir a tus enemigos de tus aliados por el color.
Casco negro: Tu barco.
Casco Amarillo-Marrón: Barco enemigo.

Batallas Terrestres
Puedes distinguir a un grupo de otro por el color.
Blanco: Tu grupo iluminado (seleccionado).
Gris: Tus otros grupos.
Rojo: Los grupos enemigos.

El Poder de la Observación CGA (Adaptador de Gráficos)

Esgrima
El color de la camisa indica quién y con qué está luchando.
Camisa Blanca: Tú.
Camisa Amarilla: El enemigo.

Combates Navales
Puedes distinguir a tus enemigos de tus aliados por el color.
Casco Rojo: Tu barco.
Casco Azul: El barco del enemigo.

Batallas Terrestres
Puedes distinguir a un grupo de otro por el color.
Blanco: Tu(s) grupo(s).
Rojo: Grupos enemigos.

HOJA DE INSTRUCCIONES DEL CAPITAN

¡PIRATAS!™

ATARI ST

Requerimientos del sistema & instalación

Sistema: ¡PIRATAS! requiere un Atari ST o Mega con 512 de RAM, una unidad de disco 3.5 y un monitor color o televisor. Se necesita ratón.

Unidades de Disco:

Como el juego se puede jugar sin los discos originales, te recomendamos que hagas una copia de seguridad y juegues con estas copias.

Antes de jugar, consigue dos discos en blanco y formateados. Usa el Entorno Gem o cualquier programa comercial de copias para copiar tus discos ¡PIRATAS! A y B en esos dos discos en blanco. Si tienes una unidad de disco de doble cara, puedes copiar los dos discos de una cara de ¡PIRATAS! en un disco de doble cara. Puede que quieras otro disco en blanco para guardar los juegos que salves.

Instalación en Disco Duro:

1. Crea una nueva carpeta y llámala PIRATES.
2. Copia los archivos (arrastrando los iconos) desde los discos de ¡PIRATAS! a la carpeta PIRATES que acabas de crear en el disco duro. Mueve el PIRATES.PRG fuera de la carpeta AUTO, hasta la carpeta de PIRATAS de tu disco duro.
3. Ahora aparecerán los siguientes archivos en tu carpeta PIRATES:
   - APIRATES.REZ
   - BPIRATES.REZ
   - XPIRATES.REZ
   - PIRATES.PR
   - PIRATES.DAT
   - HALL___O___F.AME (Opcional)
4. La instalación está completa. A medida que juegues puedes almacenar tus juegos salvados en la carpeta PIRATAS.

Protección de Copias

¡PIRATAS! está protegido mediante la técnica del «disco-llave». Cuando haces funcionar una copia del programa o desde el disco duro, el ordenador te pedirá que metas el disco originalA momentáneamente, de manera que tenlo a mano.

Cargando

Para hacer funcionar ¡PIRATAS! simplemente mete el Disco A (o tu copia de seguridad del Disco A) en tu unidad de disco y reinicia el ordenador.

Si ¡PIRATAS! está en el disco duro, ves a la carpeta de PIRATES y pulsa dos veces en PIRATES.PGR para empezar a jugar. Mete el Disco A cuando te lo pida.

Puesta en Funcionamiento Rápida

Te sugerimos que empieces tu primer juego con la siguiente selección. Mueve el ratón hasta que la opción que quieras aparezca resaltada, luego pulsa el botón izquierdo del ratón.

1. Bienvenido: **Empezar una nueva carrera.**
2. ¿Período histórico especial? **No.**
3. ¿Qué nacionalidad tienes? **Inglesa.**
4. **Teclea tu nombre** (no más de 11 caracteres) y pulsa Return.
5. Tu eres un **Aprendiz.**
6. Habilidad especial: **Habilidad en Esgrima.**

IMPORTANTE — Flota del tesoro o Tren de Plata: Tienes que saber cuándo llega la Flota del tesoro o el Tren de Plata.

Ver el manual para más detalles.

Aprender Haciendo

Algunos jugadores prefieren aprender experimentando. Para hacer esto lee las notas que hay abajo y dirígete al «Arte de Mando» en esta hoja de instrucciones. Si no te aclaras, dirígete a las secciones indicadas en el manual para tener más detalles.

Pausa: La barras espaciadora detiene la acción. Es útil mientras estás aprendiendo.

Tu Primer Duelo: El teclado o el ratón controla tus tácticas de esgrima. Tu ves estas tácticas en la pantalla. Tu *no* controlas específicamente el movimiento de cada muñeza, brazo, cuerpo o pierna.

En el Puerto: Salva el juego y luego explora el puerto y todas las opciones disponibles, antes de aprtir a tu primer crucero. Sin embargo, *no Repartas Todavía el Botín.*

Surcando los Mares: Tu barco siempre navega hacia el compás del gráfico de estrellas. Usas el ratón o el teclaro para mover la estrella a la izquierda o a la derecha. El barco gira a medida que la estrella se mueve. Por ejemplo, supón que estás mirando al norte y decides usar el ratón o el teclado para mover la estrella a la derecha (a estribor). El barco gira a la derecha (a estribor) hasta que está de cara a la estrella de nuevo. Ten en cuenta que el barco nunca *alcanza* la estrella, sino que siempre navega *hacia* ella. Fíjate también en que la estrella y el barco giran a la izquierda o a la derecha, como la quilla de un barco real. No puedes «recoger» o «dejar» las estrellas, sino que debes deslizarla a la izquierda o a la derecha, en un círculo alrededor del barco.

Para tener información (cuando estás navegando) sobre ti, el barco y el mundo, pulsa el botón izquierdo del ratón. Si te has perdido, una de las opciones de la información es tomar *la posición del Sol* con tu astrolabio: ver el manual para más detalles.

Barcos de guerra: si te encuentras con un barco enemigo y luchas con él, dirígete al manual para más detalles. Si sigues hacia delante, puede que tenga lugar una batalla con espadas.

Finalizando tu Viaje: Vuelve al puerto, vende tus ganancias al mercader, visita al gobernador para obtener recompensas y luego *Reparte el Botín (Divide Up the Plunder).* Después de esto selecciona *Retirada* (Retirement). Esto finaliza el juego y te muestra tu puntuación. ¡No te preocupes! Puedes salir del retiro y navegar de nuevo (con el permiso de salud). Dirígete al manual para más información.

Características Especiales de Atari ST ¡PIRATAS!

Dividiendo el Grupo: En esta versión de ¡PIRATAS!, puedes dividir tu grupo, dejando a algunos detrás. Pero asegurate de dejarles algo de comida. Los hombres que quedan atrás desertan tan pronto como están hambrientos.

Para reunir el grupo, mueve tu grupo sobre aquellos que dejaste atrás y luego pulsa el botón izquierdo del ratón para obtener el menú de información. Finalmente pulsa en *Join Party* (reunir grupo).

Obteniendo el Favor Político: los gobernadores de los pueblos y ciudades tienen personalidades y actitudes diferentes hacia ti, como se describe en el libro de gobierno. Además, a menos que el gobernador realmente te desprecie, ocasionalmente te pedirá favores. Los gobernantes complacidos son una excelente forma de avanzar durante el tiempo de paz.

Salvando Juegos & Galería de Personajes

Para salvar ¡PIRATAS! durante el juego, necesitas espacio en tu disco duro o un disco extra de 3.5 formateado. No puedes salvar juegos en los discos del juego. Cada archivo de juego salvado ocupa 5K de espacio y tiene la extensión .PIR. Puedes no tener archivos de ¡PIRATAS! en el disco de salvar, pero ninguno de ellos puede tener la extensión .PIR.

Te sugerimos que salves el juego cada vez que entres en un pueblo, por si acaso, pero si guardas más de 20 archivos haces que el ordenador tarde mucho tiempo en salvar o recuperar un juego, y tendrás que borrar los juegos viejos periódicamente o salvar tus archivos con el mismo nombre. Para borrar los archivos viejos, sal de ¡PIRATAS! (acuerdate primero de salvar cualquier juego que estés jugando) y dirígete al entorno GEM. Luego arrastra los archivos que no quieras a la Papelera.

Salvando el Juego: Para salvar el juego, entra en cualquier pueblo y *Comprueba la Información* (Check Information). La lista de opciones incluye *Salvar Juego* (Save Game). Selecciona esta opción y luego sigue las instrucciones.

Galería de Personajes: el juego crea automáticamente una Galería de Personajes la primera vez que retiras un pirata, y te pregunta «si« a la cuestión de «¿Quiéres añadirlo a la Galería de Personajes?» (Do you whish to be added to the Hall of Fame?). En tus discos se incluye un HALLOF.AME, que puede ser copiado a tu disco de salvar juegos si quieres comprar tus habilidades con nuestros jugadores, o puedes borrarlo y empezar una Galería de Personajes sin ninguna puntuación en ella, excepto la tuya.

Entrada MIDI

La versión de ¡PIRATAS! de Atari ST lleva una entrada de música por medio de MIDI (Musical Instrument Digital Interface), de manera que la música se pueda tocar en un sintetizador externo equipado con ese interface. Para posibilitar que puedan disfrutar de esta característica, el mayor número de usuarios, hemos conservado una entrada MIDI lo suficientemente genérica para que funcione con todos los sintetizadores. Cualquier marca de MIDI debe funcionar con ¡PIRATAS!

La música que aparece en ¡PIRATAS! es Barroca, y pensamos que es mejor que se toque con un tipo de sonido de clavecin o clavicordio pero eres libre de utilizar cualquier sonido que te guste. ¡La experimentación es la mitad de la diversión! Ten cuidado con las voces con un registro de tonos extremo (esto es, aquellos que se vuelven bajos a medida que el tono sube), ya que muchas de las notas puede parecer que desaparecen.

La entrada MIDI es un polifónico de 3 notas que se manda al canal 1. Sólo se manda información de nota sí/nota no. Los efectos de sonido, como los choques de espadas o los estallidos de cañón *no* se envían vía MIDI, ya que la mayoría de los sintetizadores no tienen disponibles estos sonidos. Sólo la música se envía vía MIDI. Los efectos de sonido se producen en ST, incluso cuando el MIDI se está utilizando para la música.

Para usar un MIDI con ¡PIRATAS! pulsa Alt-M después de enchufar tu MIDI y tu sintetizador. Esta combinación de teclas evita que la música salga a través de los altavoces de tu Atari de manera que sólo oigas el sintetizador. Pulsando de nuevo Alt-M envías la música de nuevo a través de los altavoces del Atari.

¿Problemas al cargar?

Si el programa no carga o no funciona correctamente, vuelve a poner en marcha tu ordenador usando los discos originales del juego. Si continuas teniendo problemas, intenta cargar ¡PIRATAS! en otro ST. Si carga correctamente en ese ordenador, tus dificultades provienen probablemente de tu hardware. Debes de llevar tu ordenador a tu vendedor de Atari. Algunas unidades de disco que no son de Atari puede que no carguen ¡PIRATAS!, dependiendo de su compatibilidad con las unidades de Atari.

¡PIRATAS!™
CREDITOS

Versión Atari ST: Steve Bohrer
Russ Finn
Jefe de Proyecto: Sandy Petersen
Garantía de Calidad: Russ Cooney
Gráficos: Max Remington
Sonido y Música: Ken Lagace
Sonido MIDI: Jim McConkey
Programación adicional: Ken Veale
Diseño Original y programación: Sid Meier
Gráficos Originales: Michael Haire
Manual: Arnold Hendrick, Michael Haire
Hoja de instrucciones: Sandy Petersen, Iris Idokogi, Jackie Ross, Barbara Bents
Comprobación del juego: Russ Cooney, Sandy Petersen

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

EL ARTE DE MANDO

Menús

Mover indicador (cambia la opción resaltada)	*Mover ratón*
Seleccionar la opción resaltada	*Pulsar en el botón izquierdo del ratón*

Comerciando & Moviendo Bienes

Comprar o coger un objeto para tu grupo	*Pulsar en la flecha izquierda próxima al objeto*
Vender o abandonar los objetos que tiene tu grupo	*Pulsar en la flecha derecha próxima al objeto*
Salida	*Pulsa en «continue»*

Nota: Ignora la descripción del manual (que se ha diseñado para ordenadores que no usan ratón).

Si pulsas en el botón izquierdo del ratón, mueves una tonelada de bienes (o dos cañones). Si mantienes apretado el botón mueves progresivamente más bienes.

Si pulsas en el botón derecho del ratón, todos los bienes se mueven a la vez. Si estás intentado mover bienes a tu dominio, y tu espacio disponible es menor que las toneladas que hay en la lista, entonces pulsando en el botón derecho del ratón mueves tantas toneladas como sea posible tener en tu dominio.

Esgrima

Ataque rápido a nivel alto, medio o bajo	*Lleva el ratón a la izquierda o usa en el teclado numérico 7, 4 o 1*
Ataque con cuchillos nivel alto, medio o bajo	*Lleva el ratón a la izquierda y mantén apretado el botón izquierdo o usa en el teclado numérico 7, 4 o 1 mientras mantienes apretada la tecla 5*
Parada (bloqueo de ataques), nivel alto, medio o bajo	*Lleva el ratón hacia arriba, céntralo o muévelo hacia abajo o usa el teclado numérico: 8 (para alto), 2 (para bajo) o suelta todas las teclas (para el nivel medio)*
Retirada y parada a nivel alto, medio o bajo	*Lleva el ratón a la derecha o usa en el teclado los números 9, 6 o 3*
Pausa/Volver al juego	*Pulsa la barra espaciadora*

La Flecha de Tácticas: En una de las ocho posiciones que hay alrededor de ti (correspondientes a las ocho posiciones del joystick) aparece una flecha. Esta flecha se vuelve negra mientras estás utilizando el cuchiclo. El ratón o el teclado se fijan en la posición de la flecha y determinan tu acción en la lucha con la espada. Esta

acción continua hasta que el ratón se mueve a una nueva posición de acción (o tu pulsas una nueva tecla). Por ejemplo, si llevas el ratón diagonalmente hacia arriba y hacia la izquierda, la flecha apuntará hacia arriba a la izquierda, y realizarás ataques altos. Continuas realizando ataques altos hasta que mueves el ratón de nuevo. Si la flecha se mueve abajo a la izquierda, entonces realizarás ataques bajos. Cuando haces un bloqueo a nivel medio, la flecha desaparece.

Finalizando los Combates con espadas: Si tienes éxito y vences a tu contrario, él se deja caer en sus rodillas, y se considera muy bajo el seguir atacándole con tu espada. Un bucanero educado cambia siempre su acción con la espada al bloqueo cuando se encuentra con un enemigo arrodillado. (Si lo haces así consigues que el juego vaya más rápido).

Navegando en el Caribe

Fijar el curso mientras se está navegando	*Mueve el ratón para fijar el indicador del curso*
Conseguir información	*Pulsa el botón izquierdo del ratón*
Pausa/volver al juego	*Pulsa la barra espaciadora*

Anclando & Bancos de Arena: Puedes anclar a salvo en cualquier lugar de la costa y desembarcar automáticamente. Sin embargo, el viaje a través de los bancos de arena (arrecifes) puede ser fatal para otros barcos que no sean pinazas o balandros.

Marchando sobre Tierra

Marchar en una dirección	*Mover el ratón para fijar la flecha de dirección*
Parar de marchar	*Mover el ratón hacia atrás para cambiar la flecha de dirección*
Conseguir información	*Pulsar en el botón izquierdo*
Pausa/volver al juego	*Pulsar la barra espaciadora*

La flecha de dirección: Mueve el ratón para mover a tus hombres. Cuando mueves el ratón aparece una flecha de dirección y los hombres empiezan a marchar. Mueve el ratón para cambiar la dirección. Para parar, lleva el ratón un poquito en la dirección opuesta, hasta que la flecha desaparezca.

Batallas en el Mar

Fijar el curso mientras se está navegando	*Mover el ratón o fijar el indicador del curso*
Izar las velas (aumenta la velocidad)	*Usa la flecha «arriba» del teclado o pulsa el botón derecho del ratón*
Arriar las relas (reduce el daño de los disparos)	*Usa la flecha «abajo» del teclado o pulsa en el botón derecho del ratón*
Disparar el cañón de costado	*Pulsa en el botón izquierdo del ratón*
Pausa/Volver al juego	*Pulsa la barra espaciadora*

Batallas en Tierra

Cambiar el grupo activo	*Pulsa en el botón izquierdo del ratón*
Mover sólo el grupo activo	*Mueve el ratón para fijar la flecha de dirección*
Mover todos los grupos simultáneamente	*Mover el ratón mientras se mantiene apretado el botón izquierdo*
Parar la marcha	*Mover el ratón hacia atrás para quitar la dirección de la flecha*
Dispara los mosquetones al enemigo	*(automático cuando se está quieto)*
Lucha mano a mano con el enemigo	*(automático cuando se entra en contacto)*
Pausa/volver al juego	*Pulsa la barra espaciadora*

La Flecha de Dirección: Esto funciona como la flecha de dirección en Marchando en Tierra, explicado arriba.

Midiendo la Posición del Sol con el Astrolabio

Mover el astrolabio bajo el sol	*Mueve el ratón izquierda-derecha*
Subir/bajar la plataforma del astrolabio a la parte inferior del sol	*Mueve el ratón arriba-abajo*
Salida	*Pulsa el botón izquierdo del ratón*
Pausa/volver al juego	*Pulsa en la barra espaciadora*

Usando el Teclado

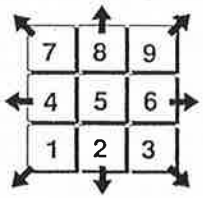
¡PIRATAS! está diseñado para ser jugado casi completamente con el ratón. Sin embargo debes usar el teclado para estas funciones del juego:

1. Parar/volver al juego **(barra espaciadora)**
2. Abandonar el juego durante un juego **(Alt-Q)**
3. Aumentar el sonidoMIDI **(Alt-M)**

Además, el juego se puede jugar sin el ratón.

Navegando: Puedes controlar el barco con las teclas de las flechas o con el teclado numérico. Las flechas a la derecha y a la izquierda (o en el teclado numérico 4 ó 6) dirigirán tu barco a la derecha o a la izquierda relativamente a su posición en ese momento. Cuando estés en una batalla, las flechas arriba y abajo (o el 8 y el 2 en el teclado numérico) izan y arrían la vela, y la tecla 5 dispara de costado.

Marchando sobre Tierra o Batallas en Tierra: simplemente pulsa el número del teclado o la tecla con la flecha correspondiente a la dirección deseada (se muestra en el diagrama de abajo).



EL PODER DE LA OBSERVACION

Esgrima

Tu personaje siempre está a la derecha en la lucha con espadas. Un mensaje de texto muestra qué espada habéis elegido tu y tu enemigo.

Batallas en el Mar

Puedes distinguir a los amigos de los enemigos, porque el hecho de que tu barco tiene una calavera negra y un indicador de dirección en su frente. El estatus de tu barco se muestra en la ventana de estatus.

Batallas en Tierra

Los grupos en tierra que son amigos son negros, y los grupos de tierra enemigos están coloreados de acuerdo con su nacionalidad. Los grupos de tierra que se han seleccionado tienen una caja dibujada alrededor de ellos, indicandoque pueden ser movidos.