

REGLAS ESPECIALES

Galera. Todas las siguientes reglas especiales

- **Espolón:** si existe colisión, se considera que se cañonea a media distancia al barco embestido, tirando tantos dados como el atributo de casco de barco que embiste, se resuelve después de la fase de disparo y antes de los abordajes, el espolón solo estará disponible para navíos de línea.
- **Artillería de proa:** Sólo cañoneo a proa y 60º de ángulo
- En la fase de abordaje la diferencia de dados en las tiradas para impactos no salvados no cuentan para reducir la moral de la flota, para el resto de efectos es igual.
- **Remos:** el viento A Proa se considera Ceñida. Siempre se obtiene como mínimo un punto de navegación. Puede realizar la siguiente maniobra:
 - **Remo retrógrado.** Avanza hacia atrás hasta 2". Cuesta 2 puntos de navegación. Si se tiene navegación 1, para hacerla se ha de haber superado la tirada de navegación.

Remolcado: puede comenzar la batalla enredado en un navío de línea. Se mueve con él.

- Los buques que tiene la habilidad de remolcar y ser remolcados está especificado en sus reglas.
- El buque remolcado debe soltarse un turno antes para que pueda hacer fuego por cualquiera de sus baterías o realizar abordajes, sin embargo puede recibir disparos y ser abordados de forma normal.
- El remolcador tiene un descenso de maniobra de 1 punto cuando lo hace, se verá reflejado en sus reglas tipo 5/4 siendo el número de la izquierda su navegación normal y el de la derecha su navegación cuando remolca.

1- IMPERIO OTOMANO



1.1- Arquetipos de almirantes

Elegir uno:

- **Corsario** (8 puntos): Una vez por batalla, cuando uno de tus barcos colisiona con un barco enemigo, el barco enemigo no puede realizar el test de navegación para evitarlo.
- **Cañonero** (10 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Barbanegra** (8 puntos): Los barcos amigos a 12" de tu buque insignia (nave capitana) tienen +1 a la disciplina. Los barcos enemigos, excepto el buque insignia enemigo, deben pasar un test de disciplina antes de abordar a tu buque insignia. Si lo fallan no pueden continuar con la acción de abordaje.
- **Marino veterano** (5 puntos): Tus escuadrones pueden combinar el disparo a 9" en vez del normal de 6".
- **Lobo de mar** (8 puntos): Una vez por turno, siempre que una de sus naves, que no tenga ningún daño, choca con una nave enemiga, puede realizar un chequeo de navegación. Si lo pasa, la nave enemiga no puede tratar de evitar la colisión.
- **Berberisco** (13 puntos): Siempre que una de sus naves gane una acción de abordaje, puede agregar la nueva nave capturada a su flota. La nave capturada y la nave captora reciben un marcador de daño si no lo tienen ya, y nunca pueden perder su último marcador de daño.

1.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco. El segundo arquetipo cuesta el doble.

- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Fanáticos** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando realiza un test de disciplina.
- **Jenízaros** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de abordaje.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.

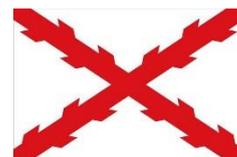
1.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galera bastarda	67	4/3	8	9	5	7	Galera, remolcador
Galera	37	5/4	8	8	4	6	Galera, remolcador
Galera ligera	31	6	7	7	3	5	Galera

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeaza	68	2	6	5	10lat/5proa	10	Remos. Remolcado desde 1567
Galera bastarda	64	4/3	7	8	5	7	Galera, remolcador
Galera	31	5/4	6	7	4	6	Galera, remolcador
Galera ligera	26	6	5	5	3	5	Galera

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeota	16	7	4	4	2	4	Galera
Jabeque	12	8	4	3	2	3	Remos
Dhow artillado	10	8	3	2	1	1	

2 - MONARQUÍA HISPÁNICA



2.1- Arquetipos de almirantes

Elegir uno:

- **Cañonero** (8 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Héroe** (6 puntos): La flota gana un +10% de moral.
- **Noble** (7 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de los barcos falle un test de disciplina, puede cambiar el resultado por un éxito.
- **Pragmático** (7 puntos): Tus barcos obtienen un +1 en las tiradas para eliminar marcadores de daño.
- **Lobo de mar** (8 puntos): Una vez por turno, siempre que una de sus naves, que no tenga ningún daño, choca con una nave enemiga, puede realizar un chequeo de navegación. Si lo pasa, la nave enemiga no puede tratar de evitar la colisión.
- **Religioso** (8 puntos): Los barcos amigos a 12" de tu buque insignia (nave capitana) tienen +1 a la disciplina. Los barcos enemigos, excepto el buque insignia enemigo, deben pasar un test de disciplina antes de abordar a tu buque insignia. Si lo fallan no pueden continuar con la acción de abordaje.
- **Renacentista** (6 puntos): Una vez por batalla, al comienzo del turno, puedes añadir un +3 al dado de iniciativa. Debes decidir usar esta habilidad antes de realizar la tirada.

2.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco. El segundo arquetipo cuesta el doble.

- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.
- **Tercios de Armada** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de abordaje.
- **Armador** (5 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de casco.

2.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galera bastarda	74	3/2	8	10	5	8	Galera, remolcador
Galera	46	4/3	8	9	4	7	Galera, remolcador
Galeón	74	2	8	8	8	9	Desde 1538
Nao	66	2	9	7	7	7	

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeaza	60	1	6	5	9lat/5proa	10	Remos. Remolcado, desde 1567
Galera bastarda	68	3/2	7	9	5	8	Galera, remolcador
Galera	40	4/3	6	8	4	7	Galera, remolcador
Galeón	68	2	7	7	9	9	Desde 1538
Nao	60	2	9	7	7	7	

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeota	18	6	4	4	2	5	Galera
Bergantín	14	7	4	3	2	4	Remos
Carabela artillada	10	8	3	2	1	2	

3 – REPÚBLICA DE VENECIA



3.1- Arquetipos de almirantes

Elegir uno:

- **Noble** (7 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de los barcos falle un test de disciplina, puede cambiar el resultado por un éxito.
- **Cañonero** (8 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Héroe** (6 puntos): La flota gana un +10% de moral.
- **Pragmático** (7 puntos): Tus barcos obtienen un +1 en las tiradas para eliminar marcadores de daño.
- **Osado** (4 puntos): Cuando lances la iniciativa, en caso de empate, su flota obtiene la iniciativa. Si ambos almirantes tienen esta habilidad, entonces determina quién obtiene la iniciativa según las reglas normales.
- **Maestro dirigiendo** (3 puntos): Tus barcos tienen un +1 a la navegación cuando lanza para evitar encallar.
- **Veterano costero** (10 puntos): Tus barcos tienen +1 cuando lanzan para algo de navegación excepto para los puntos de navegación.
- **Renacentista** (6 puntos): Una vez por batalla, al comienzo del turno, puedes añadir un +3 al dado de iniciativa. Debes decidir usar esta habilidad antes de realizar la tirada.

3.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco. El segundo arquetipo cuesta el doble.

- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Disciplinados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando realiza un test de disciplina.
- **Armador** (5 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de casco.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.

3.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							Reglas
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	
Galera bastarda	71	3/2	8	9	5	8	Galera, remolcador
Galera	43	4/3	8	8	4	7	Galera, remolcador
Carraca	66	2	9	7	7	8	

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							Reglas
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	
Galeaza	60	1	6	5	9lat/5proa	10	Remos. Remolcado, desde 1530
Galera bastarda	65	3/2	7	8	5	8	Galera, remolcador
Galera	37	4/3	6	7	4	7	Galera, remolcador
Galera ligera	26	6	5	5	3	5	Galera
Carraca	66	2	9	7	7	8	

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							Reglas
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	
Galeota	18	6	4	4	2	5	Galera
Jabeque	12	8	4	3	2	3	Remos
Mercante artillado	10	8	3	2	1	2	

4 - ESTADOS ITALIANOS

4.1- Arquetipos de almirantes

Elegir uno:



- **Noble** (7 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de los barcos falle un test de disciplina, puede cambiar el resultado por un éxito.
- **Cañonero** (8 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Héroe** (6 puntos): La flota gana un +10% de moral.
- **Osado** (4 puntos): Cuando lances la iniciativa, en caso de empate, su flota obtiene la iniciativa. Si ambos almirantes tienen esta habilidad, entonces determina quién obtiene la iniciativa según las reglas normales.
- **Veterano costero** (10 puntos): Tus barcos tienen +1 cuando lanzan para algo de navegación excepto para los puntos de navegación.
- **Explorador** (7 puntos): Si ganas la iniciativa en el primer turno de juego, puedes dejar que tu oponente empiece el turno en tu lugar.
- **Renacentista** (6 puntos): Una vez por batalla, al comienzo del turno, puedes añadir un +3 al dado de iniciativa. Debes decidir usar esta habilidad antes de realizar la tirada.

4.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco.

- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Disciplinados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando realiza un test de disciplina.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.

4.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galera bastarda	69	3/2	8	9	5	8	Galera, remolcador
Galera	44	4/3	8	8	4	7	Galera, remolcador
Carraca	66	2	9	7	7	8	Solo 1 por flota

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeaza	60	1	6	5	9lat/5proa	10	Remos. Remolcado desde 1567
Galera bastarda	65	3/2	7	8	5	8	Galera, remolcador
Galera	37	4/3	6	7	4	7	Galera, remolcador
Carraca	66	2	9	7	7	8	Solo 1 por flota

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeota	18	6	4	4	2	5	Galera
Jabeque	12	8	4	3	2	3	Remos
Mercante artillado	10	8	3	2	1	2	



5 – SACRO IMPERIO ROMANO-GERMÁNICO

5.1- Arquetipos de almirantes

- **Noble** (7 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de los barcos falle un test de disciplina, puede cambiar el resultado por un éxito.
- **Cañonero** (8 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Héroe** (6 puntos): La flota gana un +10% de moral.
- **Pragmático** (7 puntos): Tus barcos obtienen un +1 en las tiradas para eliminar marcadores de daño.
- **Maestro dirigiendo** (3 puntos): Tus barcos tienen un +1 a la navegación cuando lanza para evitar encallar.
- **Osado** (4 puntos): Cuando lances la iniciativa, en caso de empate, su flota obtiene la iniciativa. Si ambos almirantes tienen esta habilidad, entonces determina quién obtiene la iniciativa según las reglas normales.

5.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco. El segundo arquetipo cuesta el doble.

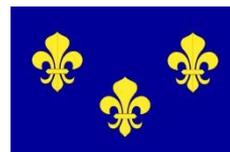
- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.
- **Caballeros embarcados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de abordaje.
- **Disciplinados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando realiza un test de disciplina.

5.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galera bastarda	70	3/2	9	9	5	7	Galera, remolcador
Galera	42	4/3	9	8	4	6	Galera, remolcador
Carraca	66	2	9	7	7	8	

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeaza	59	1	7	5	9lat/5proa	9	Remos. Remolcado desde 1567
Galera bastarda	64	3/2	8	8	5	7	Galera, remolcador
Galera	36	4/3	7	7	4	6	Galera, remolcador
Carraca	60	2	8	6	7	8	

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeota	17	6	5	4	2	4	Galera
Bergantín	14	7	4	3	2	4	Remos
Cog artillado	10	8	3	2	1	2	



6 – REINO DE FRANCIA

6.1- Arquetipos de almirantes

- **Noble** (7 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de los barcos falle un test de disciplina, puede cambiar el resultado por un éxito.
- **Cañonero** (8 puntos): Una vez por batalla, después de que uno de tus barcos dispare por un costado, quita el marcador de disparo. El buque puede disparar de nuevo ese turno.
- **Corsario** (8 puntos): Una vez por batalla, cuando uno de tus barcos colisiona con un barco enemigo, el barco enemigo no puede realizar el test de navegación para evitarlo.
- **Villano** (8 puntos): Los barcos amigos a 12" de tu buque insignia (nave capitana) tienen +1 a la disciplina. Los barcos enemigos, excepto el buque insignia enemigo, deben pasar un test de disciplina antes de abordar a tu buque insignia. Si lo fallan no pueden continuar con la acción de abordaje.
- **Osado** (4 puntos): Cuando lances la iniciativa, en caso de empate, su flota obtiene la iniciativa. Si ambos almirantes tienen esta habilidad, entonces determina quién obtiene la iniciativa según las reglas normales.
- **Renacentista** (6 puntos): Una vez por batalla, al comienzo del turno, puedes añadir un +3 al dado de iniciativa. Debes decidir usar esta habilidad antes de realizar la tirada.
- **Héroe** (6 puntos): La flota gana un +10% de moral.

6.2- Arquetipos de barco

Hasta dos por barco. El segundo arquetipo cuesta el doble.

- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.
- **Disciplinados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando realiza un test de disciplina.
- **Armador** (5 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de casco.

6.3- Naves

NAVE CAPITANA (Elegir solo 1)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galera bastarda	75	3/2	8	9	5	10	Galera, remolcador
Galera	47	4/3	8	8	4	8	Galera, remolcador
Nao	67	2	8	7	7	9	

NAVÍOS DE LÍNEA (coger cualquier número)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeaza	60	1	6	5	9lat/5proa	10	Remos. Remolcado desde 1567
Galera bastarda	69	3/2	7	8	5	9	Galera, remolcador
Galera	41	4/3	6	7	4	8	Galera, remolcador
Nao	61	2	7	6	7	9	

NAVÍOS LIGEROS (coger cualquier número, agrupar en escuadrones de 2-3 naves)							
CLASE	COSTE	NAVEGACIÓN	DISCIPLINA	ABORDAJE	ARTILLERÍA	CASCO	Reglas
Galeota	18	6	4	4	2	5	Galera
Bergantín	14	7	4	3	2	4	Remos
Carabela artillada	10	8	3	2	1	2	

