

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.

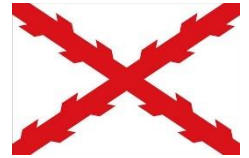
1.3- Naves

| 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) | | | | | | | |
|-------------------------------|-------|------------|------------|----------|------------|-------|--------------------|
| CLASE | COSTE | NAVEGACIÓN | DISCIPLINA | ABORDAJE | ARTILLERÍA | CASCO | Reglas |
| 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) | | | | | | | |
|--|-------|------------|------------|----------|------------|-------|------------------------------|
| CLASE | COSTE | NAVEGACIÓN | DISCIPLINA | ABORDAJE | ARTILLERÍA | CASCO | Reglas |
| 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) | | | | | | | |
|--|-------|------------|------------|----------|------------|-------|--------|
| 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 | |

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.

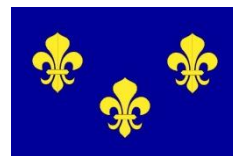
- **Navegantes** (2 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza la tirada de navegación.
- **Artillero** (4 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de artillería.
- **Caballeros embarcados** (3 puntos): El barco puede repetir los 1 cuando lanza los dados de abordaje.
- **Disciplinados**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

