

## CAPÍTULO I ¡BIENVENIDO, GRUMETE!

Skull Tales es un juego de aventuras semi-cooperativo de 1 a 5 jugadores, que te transportará a la edad de oro de la piratería. Trata de sobrevivir en un mundo de aventuras fantásticas mientras intentas reunir oro y prestigio para convertirte en Capitán de la tripulación pirata... ¡yo-ho-ho y una botella de ron!

Explora diferentes islas y poblaciones del Caribe en busca de fortuna y tesoros, navega por los mares sorteando peligros hasta llegar a buen puerto. Gasta tu botín en Isla Tortuga, para mejorar tus habilidades y equipo para afrontar los nuevos desafíos.

Durante esta aventura, te vas a encontrar con muchísimas situaciones y tienes a tu disposición multitud de posibilidades. Por ello, cuando se produce una situación que no está específicamente contemplada en este reglamento, o bien hay disputa entre jugadores con respecto a la interpretación de alguna regla concreta, **es el Capitán quien decide cómo resolverla**.

En cualquier situación en la que sea necesario redondear, siempre se redondea hacia arriba.

### ABREVIATURAS

ATRIBUTOS	
Agilidad	[AGI]
Carisma	[CAR]
Fuerza	[FUE]
Inteligencia	[INT]
Movimiento	[MOV]
Percepción	[PER]
Puntos de Acción	[PA]
Puntos de Destino	[PD]
Puntos de Prestigio	[PP]
Puntos de Vida	[VID]
COMBATES	
Ataque sin Armas	[AsA]
Combate a Distancia	[CD]
Combate Cuerpo a Cuerpo	[CC]
Herida	[HER]
Inconsciente	[KO]
Línea de Visión	LdV
Rango	[RAN]
TRAVESÍA Y PUERTO	
Abordaje Enemigo	AE
Clima	[CLI]
Grupo de Piratas	[GP]
Persistente	[PRS]
Puntos de Confianza	[PC]
Unidades de Tiempo	[UT]
VARIOS	
Cara	[CARA]
Cruz	[CRUZ]
Éxito	[ÉXITO]
Éxito doble	[ÉXITO2]
Fallo	[FALLO]
Marcador de Loseta	ML
Monedas	[MON]
Marcador de Bandera Pirata	[BP]
Resultado de dados	[X-Y]
Personaje Jugador	PJ
Personaje No Jugador	PNJ

## CAPÍTULO II MODOS DE JUEGO

### ♦ LA AZAROSA VIDA DEL PIRATA ♦

Sabemos que la vida pirata no es nada fácil. No puedes retirarte si no consigues reunir un buen botín, y para ello debes vivir todo tipo de aventuras, explorando islas, ciudades o cuevas; y enfrentándote a enemigos que nunca imaginaste que existieran siguiendo una inmersiva Campaña. *¿Estás preparado para convertirte en un canalla, un pillastre...?*

### CAMPAÑAS

Skull Tales ha sido diseñado para jugarse en **modo Campaña**, contando una historia que se va desarrollando mientras completas una serie de **capítulos unidos por un hilo argumental**.

Los jugadores seguirán el orden de los capítulos que componen la Campaña mientras **cooperan** entre sí para lograr el éxito, aunque a la vez se disputarán la capitanía de la tripulación. El Capitán dispone de numerosas ventajas ante el resto de jugadores, como un mayor sueldo, privilegios durante la estancia en Puerto y la posibilidad de decidir sobre otros aspectos del juego como la colocación y ataque de enemigos.

Antes de empezar la Campaña, cada jugador debe escoger a un Personaje. A lo largo de la campaña cada jugador trata de mejorar las habilidades, armas y objetos de su Personaje para convertirlo en el más rico y famoso capitán pirata de todos los tiempos.

### CAPÍTULOS

Cada capítulo te presenta una serie de retos que cumplir, de forma que dependiendo de los que consigas completar, puedes obtener diversos grados de éxito, y con ello obtener diferentes recompensas. Adicionalmente, el cumplimiento de los objetivos también determina si puedes pasar al siguiente capítulo o si debes repetirlo.

Cada capítulo consta a su vez de hasta 3 fases: Puerto, Travesía y Aventura. En los libros de campaña, se explica cómo interpretar los capítulos, y se detallan las reglas particulares que deben aplicarse, que prevalecerán sobre las reglas generales en caso de contradicción. Así mismo, se indica cuál es la fase inicial de cada capítulo, los pasos a seguir, e incluso, en ocasiones, puede indicar que alguna fase no debe jugarse. La duración de los capítulos puede variar entre 120 y 240 minutos aproximadamente.

### FASES DEL CAPÍTULO

Cada una de las fases que componen los capítulos puede tratarse como un juego diferente dentro de Skull Tales. Cada fase requiere de una preparación propia, usa determinados componentes, y sigue una secuencia de juego basada en Rondas.

- La **Fase de Puerto** tiene lugar en Isla Tortuga, donde tienes tu base. Allí puedes mejorar tu barco, a tu tripulación y por supuesto, repartir el botín... ¡yo-ho-ho!
- En la **Fase de Travesía** te enfrentas a combates navales, abordajes, e incluso motines, además de a los traicioneros mares del Caribe y a las terribles criaturas que los habitan.
- En la **Fase de Aventura** exploras diferentes escenarios, como islas, cuevas, templos o ciudades, en búsqueda de tesoros y prestigio. Durante el primer capítulo de la campaña “Sombras del Caribe” únicamente jugarás esta fase.



### SED DE AVENTURAS (JUEGO RÁPIDO)

Para todos aquellos intrépidos bucaneros que no estén interesados en dedicar su vida a la piratería, pueden ir directamente a la acción. Selecciona un capítulo al azar, o bien, un capítulo escogido por todos los jugadores, y enfréntate a las fases contenidas en ese capítulo, en el orden en el que se muestran. Se recomienda a todos los marineros de agua dulce, que en su primera singladura se enfrenten al capítulo “El Secreto del Capitán Jones”, correspondiente a la Campaña “Sombras del Caribe”.

### BUCANEROS SOLITARIOS

En Skull Tales puedes jugar la Campaña en Modo Solitario. La mayoría de las reglas son aplicables al Modo Solitario, pero en algunos casos vas a encontrar un cuadro de texto como el siguiente, para puntualizar alguna regla para este modo.

Cuando encuentres un cuadro de texto como éste, indica alguna regla o aclaración al Modo Solitario. En el Modo Solitario el jugador escoge un Personaje como Capitán, y 3 Aliados (ver Aliados, [página XX](#)).

Como Capitán, puedes contratar nuevos Aliados durante la fase de puerto, gastando el coste en [MON] y [PP] indicados en su Tarjeta de Aliado. Debes pagarles su sueldo cada vez que llegues a puerto.

Aunque en la fase de aventura, el número máximo de Aliados que puede llevar el Capitán es 3, puedes contratar más Aliados. Pero el número de Piratas más Aliados nunca puede ser superior a 5.

El Capitán paga a los Aliados del Botín de la Tripulación (ver [página XX](#)). Un Capitán que naufraga o es capturado (cuando pierdes un combate naval en la fase de travesía o se amotina la tripulación), puede elegir a tres Aliados para jugar la aventura correspondiente.

## HONOR ENTRE LADRONES

En Skull Tales los jugadores tienen permitido negociar y llegar a acuerdos de todo tipo siempre que no estén expresamente prohibidos por las reglas o existan unas reglas que regulen el uso de los elementos que conformen el trato entre jugadores (como el uso de ciertas cartas de Equipo exclusivas de algunos Personajes).

Los acuerdos pueden ir desde una alianza entre dos Personajes para repartirse una recompensa en detrimento de un tercero, vender un objeto a otro Personaje a un precio convenido o prometer un botín especial a quien te proporcione su beneplácito para coger un objetivo de la Fase de Aventura o te ayude a completar un Rumor.

Se recomienda que cualquier intercambio de monedas o cartas de Equipo se realice al cambiar entre las diferentes fases de un capítulo (son momentos en que los Personajes suelen estar juntos en el Barco Pirata).

Sobra decir que cuando se trata de la palabra de gente de cuestionable honor no hay garantías de que el trato se cumpla en su totalidad así que ándate con ojo con esos rufianes porque si les tiendes la mano ¡te cogerán hasta el brazo!

## CAPÍTULO III COMPONENTES

### [ICONOGRAFÍA]

## CAPÍTULO IV LOS PROTAGONISTAS

En Skull Tales, cada jugador toma el rol de un Pirata. Cada Pirata tiene un marcador, una miniatura y una Tarjeta de Personaje donde se describen sus atributos y habilidades.

En algunos capítulos pueden aparecer Personajes No Jugadores (PNJ), que son Personajes secundarios que aparecen esporádicamente en la aventura.

¡Ojo al parche grumete! Presta atención a estas definiciones:

- **Piratas:** representan al Personaje de cada jugador.
- **Aliados:** son Personajes que ayudan a los Piratas y son controlados por el jugador. En general siguen las mismas reglas que los Piratas, aunque tienen menos acciones disponibles, y tanto sus habilidades como sus atributos son diferentes (ver Aliados, [página XX](#)).
- **Personaje / Jugador (PJ):** este término engloba tanto a Piratas como Aliados. En ocasiones se utiliza “jugador” como sinónimo de Personaje.
- **Enemigos:** son los adversarios de los Personajes.

Todos los Piratas tienen una Tarjeta de Personaje propia que contiene su arquetipo, sus atributos y sus habilidades:

1. **Arquetipo:** define el oficio del Pirata. El nombre de dicho Personaje lo determinará cada jugador, a su elección.
2. **Los Puntos de Acción [PA]:** son los puntos de los que dispone el Pirata para realizar acciones y movimientos. Consulta las acciones disponibles en la [página XX](#). Cuando un Pirata está herido, pierde 1 [PA] hasta que recupere su salud al completo. Sin embargo, este efecto no es acumulativo, solo se puede perder un único [PA].
3. **Vida [VID]:** es la cantidad total de daño que soporta el Pirata antes de caer inconsciente [KO] (ver [página XX](#)). Cada vez que un Pirata recibe una o varias [HER], coloca sobre la Tarjeta de Personaje la cantidad de marcadores de [HER] correspondientes. Conforme el Pirata vaya curándose, va retirando los marcadores correspondientes de su Tarjeta de Personaje.
4. **Puntos de Destino [PD]:** estos puntos tienen diferentes usos, aunque solo puedes usar uno por turno. No consumen [PA] y se pueden emplear para:
  - a) Descartar una [HER].
  - b) Llevar a cabo una acción extra de hasta 3 [PA].
  - c) Sumar +1 al resultado de cada uno de los dados de una de tus tiradas.
  - d) Activar ciertas habilidades.

Cada vez que uses un [PD], descarta un marcador de [PD] de tu Tarjeta de Personaje. Un Pirata no puede acumular más [PD] que el número indicado en su Tarjeta de Personaje.

5. **Combate Cuerpo a Cuerpo [CC]:** indica el número de dados que tira el Pirata cuando ataca en combate con armas cuerpo a cuerpo.
6. **Combate a Distancia [CD]:** indica el número de dados que tira el Pirata cuando ataca en combate con armas de fuego o arrojadizas.
7. **Fuerza [FUE]:** indica el número de dados que se lanzan en un Ataque sin Armas [ASA] o para otras acciones relacionadas con la Fuerza, como Empujar, lanzar una hacha, etc.
8. **Agilidad [AGI]:** indica el número de dados que tira el Pirata para evitar ataques de enemigos, o para otras acciones, como Separarse o Saltar.
9. **Inteligencia [INT]:** indica el número de dados que tira el Pirata para superar pruebas relacionadas con el intelecto o su voluntad, como Reanimar a un Personaje inconsciente.
10. **Percepción [PER]:** se usa para superar pruebas y acciones relacionadas con la Percepción, como Buscar dentro de una habitación o loseta.
11. **Clase del Personaje:** indica el trasfondo de su aprendizaje. Influye en el tipo de nuevas habilidades que el Pirata es capaz de adquirir con mayor facilidad (ver [página XX](#)).
12. **Habilidades:** los Personajes cuentan, normalmente, con dos tipos de habilidades, una relacionada con la fase de aventura y otra para la fase de travesía. Puedes consultar las habilidades en la [página XX](#).

**13. Equipo Inicial:** indica las armas y el equipo con el que el Pirata comienza cada Fase de Aventura.

**14. Salario:** es la cantidad de [MON] que suma ese Pirata a su Botín Personal al cobrar su salario en la Fase de Puerto (ver [página XX](#)).

**15. Carisma [CAR]:** este atributo se usa para intentar hacerse con la capitania y para superar pruebas relacionadas con la capacidad de convencer a los camaradas o PNJs y añadirlos a su causa.



## ALIADOS

Un Pirata puede conseguir un Aliado durante la Fase de Puerto, si paga su coste en [PP] (3) y su salario (1) al contratarlo. Solo puede contratar a un único Aliado por capítulo (el Modo Solitario es una excepción a esta regla). El Aliado permanecerá fiel al Pirata de un capítulo a otro siempre que le pague su salario durante la Fase de Puerto.

En ningún caso puede haber más de 5 Personajes en juego (Piratas y Aliados). Por tanto, si hay 5 jugadores, no se puede jugar con Aliados.

Los Aliados disponen de tarjeta propia, con sus atributos y habilidades. Los atributos que aparecen en dicha hoja son las mismas que en la Tarjeta de Personaje, exceptuando lo siguiente:

- **Movimiento (2):** indica el número de casillas que se puede mover el Aliado al realizar una acción de movimiento.
- **Puntos de Acción, Puntos de Destino:** las tarjetas de Aliados no disponen de estos atributos.

Tienes más información de los Aliados en la [página XX](#).






## ENEMIGOS

Los enemigos también disponen de unas tarjetas donde se representan sus valores y habilidades, así como pautas sobre su comportamiento. Estas Tarjetas de Enemigo las utilizarás únicamente en la Fase de Aventura.

1. **Clase:** Aquí se menciona el nombre de la clase que tiene el enemigo.
2. **Movimiento [MOV]:** indica el número de casillas que se puede mover el enemigo.
3. **Agilidad, Fuerza e Inteligencia [AGI, FUE, INT]:** al igual que los Piratas, los enemigos disponen de estos atributos que se usan en posibles enfrentamientos.
4. **Vida [VID]:** es la cantidad total de heridas que soporta el enemigo antes de ser derrotado. Cuando un enemigo recibe tantas [HER] como se indica en su tarjeta, se retira su miniatura, y se coloca un marcador aleatorio de Enemigo Caído en esa casilla.
5. **Prestigio [PP]:** este icono representa el prestigio que gana el Pirata que asesta el golpe final a este enemigo.
6. **Combate Cuerpo a Cuerpo y a Distancia ([CC] y [CD]):** estos atributos representan los valores con los que un enemigo participa en un combate. Para aquellos enemigos que tienen los dos tipos de acciones, las reglas determinan cuál debe usarse en cada ocasión. El valor dentro de un cubo indica el número de dados a lanzar por el enemigo, mientras que, bajo el icono [CC], se indica las [HER] que provoca, por cada ataque exitoso. Si se trata del icono [CD] se indica a la debajo y a la izquierda las [HER] y a la derecha el Rango del ataque.
7. **Habilidad:** cada enemigo dispone de habilidades que usa en sus acciones. La habilidad bajo el (+) se añade a la anterior en partidas de 4-5 Personajes.
8. **Pautas de Conducta:** son los posibles comportamientos que tiene este tipo de enemigo, si no tiene un Personaje adyacente (ver Conducta de los Enemigos, [página XX](#)).



9. **Tipología:** Cada enemigo corresponde a uno de los siguientes tipos: humano , sobrenatural , abominación del mar .



Un enemigo puede mostrar dos valores distintos para un mismo atributo. Los valores blancos indicados a la izquierda se usan en partidas de 3 o menos Personajes, y los valores amarillos de la derecha para partidas de 4 o 5 Personajes. Estos valores se mantienen durante todo el capítulo, aunque varíe el número de Personajes.

## CAPÍTULO V TIRADAS DE DADOS

Durante el juego, a menudo tenemos que resolver pruebas relacionadas con habilidades, combates y eventos, que se resuelven por medio de tiradas de dados. Es conveniente tener en cuenta las siguientes puntualizaciones a las tiradas:

- **Críticos en Tiradas de [CC], [CD] o [AsA]:** durante la Fase de Aventura, un resultado de “6” en el dado, sin aplicar modificadores, se denomina “crítico”. Este resultado no se ve afectado por penalizaciones a la tirada. Un resultado de crítico en ataque solo puede ser bloqueado por otro crítico obtenido por el defensor. Un atacante causa una [HER] extra por cada crítico obtenido no anulado por el defensor. Esto se puede sumar al aumento de [HER] que puede tener un arma, por ejemplo, si se le aplica un vial de veneno. Algunas armas de los Piratas tienen como regla especial “Crítico opcional” o “Crítico adicional”. Cuando un Pirata obtenga un crítico con un arma que tenga “Crítico opcional”, en lugar de realizar una [HER] adicional podrá optar por aplicar el efecto del crítico opcional. Sin embargo, si se trata de un “Crítico adicional” podrá realizar una [HER] adicional al obtener un crítico y, además, causar el efecto descrito en la carta.
- **Límite de Bonificaciones:** un Personaje que obtiene varias bonificaciones que afectan a los dados de una misma tirada, ya sea por efecto de cartas o de habilidades, se ve limitado a usar únicamente la bonificación más favorable. Sin embargo, otro tipo de bonificaciones como el aumento de [HER] que inflige un arma si pueden sumarse entre sí (usando un Vial de Veneno y la habilidad “Vigoroso”, por ejemplo).

*La Sicaria ha aprendido la habilidad Esgrima (el Personaje suma +1 a sus tiradas [CC] con los objetos Espada o Daga). Usa las Espadas Siamesas (suma +1 al ataque [CC]). Al atacar a un enemigo, la Sicaria sólo puede usar un único bonificador de +1.*

- **Acumulación de Penalizaciones:** por otro lado, no existe un límite de condiciones adversas para un Personaje, por lo que si obtienes varias penalizaciones que afecten al resultado de una misma tirada, todas se suman entre sí.

*El Lobo de Mar, equipado con un hacha en su mano secundaria, realiza un ataque consecutivo con ella por lo que debe restar -2 a su tirada (-1 por el ataque consecutivo y -1 por atacar con la mano secundaria).*

- **Límite de Dados:** el número máximo de dados que se pueden lanzar en cualquier tirada de cualquier fase es 5.
- **Puntos de Destino:** Recuerda que puedes gastar un [PD] tras realizar una tirada para aumentar en +1 el resultado de cada uno de los dados en tus tiradas de [CD], [CC], [FUE], [AGI], [INT], [PER] o [CAR].

### TIRADAS DE CARISMA

El Carisma es un atributo especial de los Personajes, y las tiradas de dados son diferentes al resto de tiradas que se realicen con otros atributos. Cualquier tirada de [CAR] se resuelve lanzando 1 dado y sumando el valor de [CAR] del Personaje. Esto se aplica tanto para tiradas de dificultad como para tiradas enfrentadas de [CAR]. En el caso de las enfrentadas, gana el que obtiene el valor más alto y, en caso de empate, se repiten las tiradas entre los empatados.

### TIRADAS DE CONDUCTA

En ocasiones, los Enemigos deben realizar una tirada de conducta para determinar su comportamiento. Si un Enemigo NO está adyacente a un Personaje, lanza 1 dado y consulta la tabla de conducta de su tarjeta de Enemigo para leer el texto asociado al resultado de la tirada.

### TIRADAS DE DIFICULTAD

Cuando hay que realizar una tirada de este tipo, se indica un valor que hay que superar y un atributo asociado a un número de dados. Obtienes un éxito (ÉXITO) por cada dado que supera el número indicado.

Normalmente las tiradas de dificultad requieren un único éxito [ÉXITO] para superarse. Sin embargo, en algunas situaciones se indica que necesitamos al menos dos éxitos [ÉXITO2] para superarla. En el caso de que no consigamos ningún [ÉXITO] en la tirada, obtendremos un fallo [X].

*El Hombre del Vudú debe pasar una tirada de “[AGI] 4 (2)”. Significa que tiramos tantos dados como indica el valor del Personaje en Agilidad, es decir 3 dados, y que necesitamos obtener al menos 2 resultados de 5 o 6 (superiores al valor especificado) para conseguir superarla con éxito. Tiras los 3 dados y obtienes un 5, 5 y 2. Has tenido éxito y superas la tirada de dificultad.*

### TIRADAS ENFRENTADAS

Este tipo de tiradas tiene lugar cuando un Personaje intenta realizar una acción determinada contra otro Personaje o un Enemigo. En esos casos se indica un atributo o habilidad de nuestro Personaje con la que debe superar al atributo o habilidad de su adversario. El jugador lanza tantos dados como indique su atributo, obteniendo un éxito por cada resultado que supere al valor del atributo o habilidad del adversario. Del mismo modo, el adversario intentará superar el valor de nuestro atributo, lanzando tantos dados como indique su propio atributo. Finalmente se comparan los éxitos obtenidos por ambos y, si el atacante de la acción supera en éxitos al adversario, puede llevarla a cabo. En caso de empate o derrota, fracasa en la acción.

*El Lobo de Mar quiere Empujar al Cirujano. Para acometer esta acción debe realizar una tirada enfrentada de [FUE] vs [FUE]. La [FUE] del Lobo de Mar es 3, mientras que la del Cirujano es 2. El Lobo de Mar tira 3 dados y debe superar en cada dado el 2 de [FUE] del Cirujano. Por su parte, el Cirujano lanza 2 dados y debe superar el valor de [FUE] 3 del Lobo de Mar para conseguir algún éxito. Estos son los resultados de los dados:*

*Lobo de Mar: 2, 3 y 5 [FUE] 3*

*Cirujano: 2 y 4 [FUE] 2*

*Con estas tiradas, el Lobo de Mar consigue dos éxitos (3 y 5) mientras que el Cirujano solo ha conseguido un éxito (4). Con lo cual, el Lobo de Mar consigue empujar al Cirujano.*

### TIRADAS DE POTENCIA DE FUEGO

Este tipo de tiradas únicamente se realizan en la Fase de Travesía.

Cuando el Capitán ordena un combate naval (ver [página XX](#)), éste lanzará un número de dados igual a la cantidad de cañones que tenga el Barco Pirata en la Bodega. Cada dado cuyo resultado supere el valor de Velocidad del enemigo (ver [página XX](#)) o de Defensa (ver [página XX](#)), se considera un [ÉXITO].

En el caso de los enemigos de mar, su Potencia de Fuego viene indicada en su tarjeta correspondiente, así como los resultados necesarios para obtener un [ÉXITO] (ver [página XX](#)).

### TIRADAS DE VELOCIDAD

Este tipo de tiradas únicamente se realizan en la Fase de Travesía.

Si se trata de la Tirada de Velocidad del Barco Pirata, se deben tener en cuenta tres factores: el Índice de Carga de la «Bodega», la navegación desde el «Timón» y las maniobras desde el «Aparejo».

Desde el Timón, un Personaje añade un dado para la Tirada de Velocidad y, desde el Aparejo, se añade un dado más por cada [GP] y Personaje. Finalmente, el valor del Índice de Carga representa la dificultad que hay que superar para obtener [ÉXITO] en los dados. Por cada [ÉXITO] el Barco Pirata puede realizar un [MOV] (ver Movimiento, [página XX](#)).

Si debido al uso de habilidades los Personajes y los [GP] generan más de 5 dados para la Tirada de Velocidad, la prioridad del lanzamiento de los dados sería: 1) El PJ en el «Timón»; 2) los [GP] en el «Aparejo»; 3) los PJ en el «Aparejo» por orden descendente de [PC].

Si se trata de la Tirada de Velocidad de un Enemigo de Mar, el Capitán tan solo tiene que lanzar los dados indicados en la Tarjeta de Mar y comprobar en la misma tarjeta qué resultados cuentan como [ÉXITO]. Por cada resultado dentro del rango de éxito de la tirada, el Enemigo podrá realizar un [MOV].

## CAPÍTULO VI CÓMO EMPEZAR

### ◆ ¡LEVEN ANCLAS! ◆

*Bueno, grumetes, llegó la hora de levar anclas y hacernos a la mar.*

Tanto si vas a empezar una campaña, como si quieres probar suerte en un capítulo, debes empezar por escoger a un Pirata de tu elección y coger su Tarjeta de Personaje. Si dos o más jugadores quieren el mismo Pirata, la disputa debe resolverse al azar.

Una vez que todos los jugadores han escogido un Pirata, si vas a iniciar una campaña, lee el primer capítulo de la misma. Te pone en antecedentes acerca de tu misión, y te informa sobre cuál es la primera fase que debes jugar (Fase de Puerto, Travesía o Aventura). Sigue las instrucciones particulares de despliegue indicadas en el capítulo, así como las reglas generales de despliegue descritas en los apartados correspondientes para cada fase. Actúa del mismo modo si vas a jugar una fase de un capítulo a tu elección.

Sin embargo, si vas a continuar con una campaña ya iniciada, cada jugador toma la Hoja de Registro y la Tarjeta de Personaje del Pirata con el que ha iniciado la campaña junto con el equipo que tiene.

Si esta es tu primera singladura, continúa leyendo este reglamento para poder enfrentarte al capítulo “El Secreto del Capitán Jones”, que es el recomendado para iniciarse. Una vez has leído los conceptos descritos en este apartado, pasa a leer las instrucciones del capítulo y ¡echa un trago de ron!, porque lo vas a necesitar.

## CAPÍTULO VII FASE DE AVENTURA

*¡Por las barbas de Neptuno! Ha llegado la hora, pillastre, de demostrar tu valía. Si quieres ser un auténtico lobo de mar, tienes que hacer uso de todas tus habilidades para explorar aquel recóndito lugar al que te lleve tu viejo barco. Pero ¡rayos y centellas! la misión no será fácil. Tus camaradas te ayudarán a completarla y a mandar a criar malvas a todos aquellos enemigos que se crucen en tu camino.*

### COMPONENTES DE LA AVENTURA

Dado que el primer capítulo “El Secreto del Capitán Jones” se compone únicamente de la Fase de Aventura, es conveniente que repasemos en detalle los componentes que utilizaremos en dicha fase.

#### TABLERO DE AVENTURA

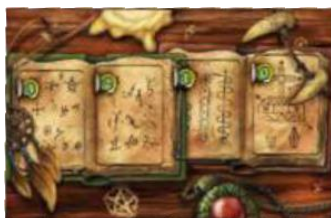
Es un tablero numerado que indica la progresión de la aventura. Cuanto más avance el marcador de Bandera Pirata, menos posibilidades tienen los jugadores de completarla con éxito (ver Marcador de Bandera Pirata, [página XX](#)).

También dispone de un indicador de dificultad para las tiradas en la Tabla de Enemigos de cada capítulo.



#### TABLERO DE MAGIA

Este tablero se utiliza como contador de turnos para las cartas de hechizo que necesiten recuperarse y que han sido jugadas por los Personajes con habilidades mágicas (ver páginas XX y XX sobre Magia).



#### LOSETAS

Las losetas conforman el tablero donde se llevan a cabo las acciones y movimientos de los Personajes y enemigos durante la Fase de Aventura. Hay losetas de Isla, Cueva, Templo, Villa-Ciudad y Especiales. En una esquina de la loseta aparece indicada la letra identificativa del tipo de loseta (Isla: I, Cueva: C, etc...) y un número, lo que permite identificarla rápidamente.

#### MARCADORES

En este apartado se incluye una amplia cantidad de marcadores de cartón que tienen diversos usos en el juego. No te preocupes por recordar con exactitud para qué se utiliza específicamente cada uno, el reglamento te recuerda en qué momento debes usar cada uno de ellos... *después de un trago de ron, seguro que no lo recordarás... ¡yo-ho-ho!*



#### MARCADOR DE BANDERA PIRATA [BP]

Se usa como contador en el Tablero de Aventura (ver Marcador de Bandera Pirata, [página XX](#)).



#### MARCADORES DE LOSETA (ML)

Hay un marcador de este tipo por cada loseta de Isla, Cueva, Templo, Villa-Ciudad y Especial. Cada uno de ellos muestra la identificación de una loseta diferente, de forma que, durante la Aventura, estos marcadores se colocan bocabajo a un lado. Cuando algún jugador, en su avance por las losetas, necesite abrir un nuevo camino, coge al azar uno de estos marcadores y lo voltea para identificar qué nueva loseta se coloca.

#### MARCADORES DE PUNTO DE DESTINO (ICONO)

Los [PD] sirven a los Piratas de comodines que les permiten realizar hazañas y superar ciertas adversidades. Consulta sus usos en la descripción de la Tarjeta de Personaje ([página XX](#)).

#### DIALES DE PRESTIGIO (ICONO)

Se utilizan para contabilizar los [PP] conseguidos por cada Pirata. Los [PP] no se pueden transferir entre los Piratas.



#### MARCADORES DE HERIDA [HER]

Se colocan en la Tarjeta de Personaje o junto a las miniaturas de Enemigo, cada vez que reciben heridas (ver páginas XX y XX, sobre recibir heridas).



#### MARCADORES DE ENEMIGO CAÍDO

Estos marcadores se colocan boca abajo junto al área de juego. En el momento en el que un enemigo es derrotado, se coloca uno al azar, en la casilla donde el enemigo ha caído en combate sin desvelar su reverso (ver [página XX](#)).



#### MARCADORES DE SIN SALIDA / OCULTO

Se colocan junto a la salida de una loseta cuando tengamos que encajar otra loseta y no sea posible hacerlo, o cuando así se indique en el texto de un componente de juego. El marcador de oculto se utiliza para señalar a los enemigos en dicho estado.



#### MARCADORES DE VENENO Y ATURDIDO

Cuando un Personaje es envenenado o aturdido, coloca uno u otro marcador sobre su Tarjeta de Personaje según corresponda.



#### MARCADORES DE OBJETIVO

Estos marcadores se entregan a los Personajes a medida que van cumpliendo los objetivos indicados en cada capítulo del Libro de Campaña. Al final de la Fase de Aventura, se canjean los objetivos conseguidos por el valor de [PP] y/o [MON] indicado en la Tabla de Objetivos del capítulo.

Tienes más información de los marcadores de Objetivo en la [página XX](#) del Libro de Campaña.



#### MARCADORES DE PUERTA

Son marcadores que muestran el estado de una puerta: abierta o cerrada. Solo los Personajes pueden abrir puertas.



#### MARCADORES DE ARMA ARROJADIZA

Si has lanzado un arma arrojadiza, coloca este marcador en la casilla de la loseta donde ha caído tu arma. También se usa este mismo marcador cuando un Personaje deja un objeto en el suelo.



#### MARCADOR DE ZOMBI

Representa al zombi que puede levantar el Personaje “Hombre Vudú” cuando utiliza su hechizo. Consulta la [página XX](#) para más información del zombi.



#### MARCADOR DE NIVEL / RELOJ

Este marcador se utiliza para indicar el nivel de dificultad en la Fase de Aventura (cara con aspecto de brújula) y el avance de la jornada durante la Fase de Travesía (cara con aspecto de reloj).



#### MONEDAS Y GEMAS

Se usan para cuantificar el botín que acumula un Personaje durante la aventura. Las [MON] se consiguen por completar objetivos, al registrar a un Enemigo Caído y por otras circunstancias. El color de cada moneda representa su valor: Cobre = 1; Plata = 5; Oro = 10 y Gema = 20.





## CARTAS

En este apartado vas a encontrar una descripción detallada de las cartas que se usan durante la fase de aventura.

**Agotar cartas:** algunas cartas inician su texto de reglas con “**Agota**”. Esto implica que para activar el texto especial de una de esas cartas no necesitas gastar [PA], pero cuando la utilices deberás voltearla boca abajo, impidiendo su uso hasta que vuelva a ponerse boca arriba en la Ronda de Sucesos (ver [página XX](#)).

**Límite de objetos:** un Personaje solo tiene espacio para llevar consigo todo su equipo inicial además de 3 objetos no iniciales en forma de cartas de Equipo, objetos Legendarios y/o marcadores de Objetivo que representen objetos. Las cartas de Ron y Mejunje ocupan la mitad de un espacio, es decir, dos de estas cartas solo ocupan uno de los tres espacios disponibles para objetos no iniciales de cada Personaje.

Las cartas de Búsqueda no cuentan para el límite de objetos que un Personaje puede cargar.

### CARTAS DE EQUIPO

Estas cartas representan la panoplia que los Personajes pueden usar y sus posibles efectos. Los Personajes comienzan cada Fase de Aventura con su propio equipo inicial, y podrán ampliar su equipamiento a lo largo de la campaña.

Estas cartas cuentan para el límite de 3 objetos que puede cargar un Personaje si no forman parte de su equipo inicial.

#### 1. Nombre del equipo.

**2. Coste del equipo:** es el precio que debes pagar por ella si quieres adquirirla y no pertenece a tu equipo inicial. Algunas cartas, en lugar de tener un coste en [MON], tienen un icono de Personaje. Estas cartas solo pueden ser usadas por el Personaje en cuestión.

**Tipo de uso:** mediante uno o varios iconos, se indica cómo puede usarse el equipo:

**3. Equipada:** las cartas que muestran este icono no cuentan para el límite de cartas que tu Personaje puede llevar consigo durante la Fase de Aventura y se consideran equipadas en todo momento.

**4. Manos:** indica el número de manos necesario para poder utilizar el objeto.

**5. Arma de Fuego:** ver Armas de Fuego, [página XX](#).

**6. Valores de Combate:** todas las armas disponen de uno o dos valores de combate:

**7. [CC]:** indica que se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo. Para poder usarla, el Personaje debe estar adyacente al enemigo (ver Combates, [página XX](#)).

**8. [CD]:** indica que se trata de un arma de combate a distancia. Para usarla, el Personaje debe tener Línea de Visión y Rango con el enemigo (ver [página XX](#)).

**9. Daño:** indica las [HER] que recibe el enemigo por cada resultado exitoso al atacar con esta arma.

**10. Rango:** indica la distancia, medida en casillas, a la que se puede atacar con ese arma. En algunas armas esa distancia es igual al valor numérico de la [FUE] del Personaje (ver Armas Arrojadizas en la [página XX](#)).



### CARTAS DE BÚSQUEDA

Entre las cartas de Búsqueda hay cartas de Objetos Legendarios que debes apartar del mazo para usarlas cuando se indique en el Libro de Campaña.

Cada vez que un Personaje realice una acción de Buscar con éxito, roba una carta del mazo de Búsqueda. Recuerda que estas cartas NO cuentan para el límite de 3 objetos que puede cargar un Personaje.

Conserva las cartas que otorguen [MON] o [PP] hasta el final de la Fase de Aventura. Si has conseguido completar la aventura, apunta en tu Hoja de Registro las [MON] y [PP] que has conseguido a través de estas cartas y devuélvelas al mazo.

Exceptuando los Objetos Legendarios, el resto de cartas de Búsqueda (ron, mejunje, cuerda, etc...) no usadas al final de la Fase de Aventura, no se apuntan en la Hoja de Registro y son devueltas al mazo de Búsqueda para que puedan usarse en la siguiente aventura. A su vez, cuando se utilice una carta de Búsqueda durante la aventura, ésta se descarta.



### CARTAS DE OBJETOS LEGENDARIOS

Son objetos poderosos que los Personajes pueden encontrar en sus aventuras. Estas cartas cuentan para el límite de 3 objetos que puede cargar un Personaje.

Si un efecto implica la pérdida de una carta de objeto legendario, ésta queda descartada y pasará a formar parte del mazo de Búsqueda cuando vuelva a ser barajado, lo que permite a cualquier Personaje encontrarla al realizar la acción de Buscar.



### CARTAS DE MAGIA

Algunos Personajes disponen de habilidades mágicas representadas por estas cartas. Para poder aplicar los efectos descritos en las mismas, el Personaje debe gastar [PA] en ellas. Este tipo de cartas contiene la siguiente información:

#### 1. Nombre.

#### 2. Coste en [PA].

#### 3. Nivel de habilidad del Personaje requerido para poder usarla.

#### 4. Descripción del efecto.

**5. Turnos de recuperación:** realizar el hechizo supone un esfuerzo extenuante para el Pirata, por lo que debe recuperarse antes de volver a usarlo. En el momento en el que se realice el hechizo debe colocarse la carta en el Tablero de Aventuras, en el espacio que indique la carta. Durante cada Ronda de Sucesos, mueve la carta un espacio hacia la derecha hasta que llegue al número cero, momento en el que vuelve a estar disponible.

#### ACLARACIONES PARA ALGUNAS CARTAS ESPECIALES DE MAGIA:

- **Clarividencia:** no gasta [PA] y puedes usarla, aunque no sea tu turno.
- **Muñeco Vudú:** no tiene turnos de recuperación, pero no puedes usarla de nuevo hasta que el zombi sea derrotado (ver Zombi, [página XX](#)).
- **Tótem:** usado por la Bruja, se mantiene sobre la Tarjeta del Personaje hasta que es sustituido por otro. En ese momento se coloca en el contador de turnos.



### CARTAS DE SUCESOS

En la Fase de Aventura, los Personajes se encuentran en un territorio hostil, en el que pueden desencadenarse continuos peligros. Estas cartas reflejan diversas situaciones que suelen asociarse con algún tipo de loseta (esto se indica en la esquina inferior izquierda de la carta además de en el propio texto).



## PREPARACIÓN DE LA FASE DE AVENTURA

Para comenzar la Fase de Aventura debes consultar en el Libro de Campaña los preparativos para el capítulo que vas a jugar. De forma general, y salvo que se especifique lo contrario en la descripción del capítulo, el despliegue se realiza del siguiente modo.

Recuerda que ante una disputa entre los jugadores o ante una situación que las reglas no son capaces de clarificar, es el **Capitán quien decide cómo resolverla**.

1. **Marcadores de Losetas (ML):** en la descripción de la aventura se indica el tipo y el número de losetas que tienes que apartar y cuáles de ellas debes usar a lo largo de la partida. Toma los marcadores de loseta correspondientes a cada una de ellas, y colócalos boca abajo en una pila según describe la aventura.
2. **Tiempo y Dificultad:** sitúa el marcador de Bandera Pirata en la casilla indicada en el capítulo y el marcador de Nivel señalando la dificultad 1.
3. **Losetas iniciales:** coloca las losetas de inicio tal y como indique el Libro de Campaña. Por norma general, en las losetas iniciales no se colocan enemigos, a menos que así se indique en el Libro de Campaña.
4. **Mazos de Búsqueda y Sucesos:** deja en la caja del juego las cartas de Objetos Legendarios. A continuación, baraja el mazo de Búsqueda por un lado y el mazo de Sucesos con todas sus cartas por otro, y sitúalos boca abajo a un lado de la mesa, desde donde puedan robar cartas todos los jugadores.
5. **Marcadores:** deja a un lado de la mesa los marcadores descritos en la sección "Componentes de la aventura" de la [página XX](#).
6. **Enemigos:** selecciona las Tarjetas de Enemigos indicadas en el capítulo y déjalas al alcance de cualquier jugador para su consulta.
7. **Personajes:** en caso de ser el primer capítulo de la campaña o si está jugando un capítulo de forma aislada, cada jugador toma la tarjeta de su Personaje junto con una Hoja de Registro, su equipo inicial, un dial de [PP] y sus [PD]. En general, y salvo que se indique lo contrario en el capítulo, los jugadores comienzan sin [MON], [PP] ni [HER].  
Si se trata de la continuación de una campaña, cada jugador sigue el paso anterior, pero, siguiendo lo anotado en la Hoja de Registro, comienza con las [HER] y [PD] registrados desde la última vez.  
También se comienza sin las [MON] ni [PP] acumulados de anteriores fases y/o capítulos. Las [MON] y [PP] anotados en la Hoja de Registro están a buen recaudo y no se pierden durante la aventura.
8. **Equipar Personaje:** un Personaje puede llevar un arma u objeto en cada mano, salvo el equipo en cuya carta incluya el icono de dos manos. Para indicar qué equipo lleva el Personaje en cada mano, coloca las cartas a ambos lados de la tarjeta del Personaje (derecha e izquierda) señalando en qué mano lleva cada objeto. Un Personaje usa como mano principal la misma que tenga el jugador que lo controla; así si el jugador es diestro, la mano principal del Personaje es la derecha y si es zurdo, la izquierda. Lógicamente los ambidiestros podrán elegir qué mano tomarán como principal, pero *¡por las barbas de Neptuno!* no pueden usar ambas manos como principales ni cambiar su decisión durante la aventura. Anuncia al resto de jugadores cuál de tus manos es la dominante y cuál la secundaria. Ten en cuenta que atacar o defenderte con un arma equipada en la mano secundaria te impone una penalización de -1 a tus tiradas. El resto del equipo se sitúa en la parte superior de la Tarjeta de Personaje, respetando el máximo de 3 objetos no iniciales permitidos. Las armas de fuego siempre comienzan cargadas.  
Si por algún motivo un Personaje ya tiene el máximo de objetos permitidos y consigue un objeto adicional, debe descartar una carta a su elección.
9. **Aliados:** toma las tarjetas de Personajes Aliados que estén en juego y colócalas en el área de juego.
10. **Despliegue:** si ya hay un Capitán entre la tripulación, éste tendrá la Iniciativa y decidirá el orden y la casilla en la que se colocarán las miniaturas de los Personajes en la loseta inicial. Si no hay establecido un Capitán entre la tripulación, los Piratas realizarán una tirada enfrentada de Carisma. El vencedor tendrá la Iniciativa por el momento (ver Iniciativa, [página XX](#)).
11. **Narración:** el Capitán, o el Pirata más versado en su defecto, lee en voz alta los objetivos y las reglas especiales detalladas para esta Aventura, ya que todos los Piratas los deben conocer antes de empezar.  
*Con esto, ya estás listo para empezar la Aventura. Tómate un trago de ron y prepárate para lo que te espera. ¡yo-ho-ho!*

A menudo, las losetas de mayor importancia señaladas en cada capítulo del Libro de Campaña tienen marcadas una serie de [X] de colores y/o letras señalando puertas, edificios o casillas. Estas marcas adquieren su significado cuando se leen los Momentos Narrativos correspondientes a medida que los Personajes avanzan a lo largo del capítulo.



## SECUENCIA DE LA FASE DE AVENTURA

La Fase de Aventura se compone de varias Rondas que se van ejecutando sucesivamente hasta que se da una condición que finaliza la fase de aventura (ver Fin de la Aventura, [página XX](#)):

1. **Ronda de Sucesos:** se realizan una serie de acciones habituales de inicio de cada serie de rondas además de resolver una carta de Suceso (cuando sea necesario).
2. **Ronda de Personajes:** cada uno de los Personajes realiza sus acciones.
3. **Ronda de Enemigos:** durante esta ronda, los enemigos se mueven y atacan.

*No te preocupes grumete, ahora te explicamos en detalle cómo se desarrolla cada una de estas rondas ¡arrrrg!*

### RONDA DE SUCESOS

**¡Importante!** Al inicio de la Fase de Aventuras, ignora la primera Ronda de Sucesos y comienza directamente en la Ronda de Personajes.

Durante la Ronda de Sucesos debes realizar las siguientes acciones:

1. Si todos los Personajes están [KO], la Fase de Aventura termina inmediatamente (ver Fin de la Aventura, [página XX](#)).
2. Resolver cualquier condición relacionada con el Tablero de Aventuras y que pueda desplazar el marcador de Bandera Pirata (ver Marcador de Bandera Pirata, [página XX](#)).
3. Retirar los marcadores de Enemigo Caído y de Arma Arrojadiza de las losetas si no hay ningún Personaje en la misma loseta o si no están adyacentes a algún Personaje en otra loseta.  
Durante este paso, un Personaje [KO] no cuenta como presente en su loseta. Sin embargo, si es necesario registrar un marcador de Enemigo Caído debido a un Momento Narrativo asociado y/o a un marcador de Objetivo, no lo retires de la loseta, aunque se den las condiciones para hacerlo.
4. Si hay un Aliado [KO] sin que haya ningún otro Personaje en la misma loseta o adyacente a él en otra loseta, debes retirar su miniatura del juego. Volverá a estar disponible para contratarle en la próxima Fase de Puerto (ver Aliados, [página XX](#)). Durante este paso, un Personaje [KO] no cuenta como presente en su loseta.
5. Se recuperan los enemigos que han quedado aturcidos en el turno anterior y los Personajes aturcidos que fallaron al recuperarse hace 2 turnos.
6. Realizar las tiradas relacionadas con los estados de los Personajes como, por ejemplo, envenenado.
7. Colocar boca arriba todas las cartas agotadas para indicar que pueden volver a utilizarse (ver Agotar cartas, [página XX](#)).
8. Los Piratas recuperan las cartas de magia que estén en el contador 0 y se avanza una posición cada carta de Magia situada en el contador de turnos del Tablero de Magia.
9. Robar al azar una carta de Suceso si ningún Personaje está en una loseta con un enemigo o adyacente a él desde otra loseta. Si la carta no es aplicable a la situación en la que se encuentran los Personajes, descártala y pasa a la Ronda de Personajes.

Algunas cartas de Sucesos indican que se colocan nuevos enemigos y realizan un ataque. Este ataque se resuelve inmediatamente de forma normal sin esperar a la Ronda de Enemigos, y una vez acabada la Ronda de Sucesos, se continúa con la Ronda de los Personajes.



La Sicaria y el Vigía terminaron su ronda sin enemigos en sus respectivas losetas. Al comenzar la nueva Ronda de Sucesos se roba al azar la carta de sucesos "Emboscada" que dice «Todos los piratas son emboscados por enemigos perdidos. Coloca un enemigo adyacente a cada pirata. Cada pirata recibe un ataque inmediatamente». Se coloca un Enemigo Perdido junto a cada pirata, se realiza una tirada de ataque y se resuelve el resultado. Luego se continúa con la Ronda de Personajes.



### RONDA DE PERSONAJES

Durante esta ronda, los jugadores tienen la oportunidad, por turnos, de realizar acciones y avanzar para alcanzar el objetivo.

Para conocer las **Acciones de los Personajes**, lee la [página XX](#).

- **Iniciativa:** Al inicio de la Fase de Aventura, el Capitán ostenta la **Iniciativa**, que es la capacidad de decidir el orden de turno de los jugadores. Sin embargo, cuando un Pirata supera en [PP] a quien ostente la Iniciativa, dicho Pirata pasará a tener la Iniciativa y será quien decida el orden de turno de los jugadores. Si no hay Capitán, la Iniciativa recae inicialmente en el jugador que venza en una Tirada Enfrentada de [CAR]. En caso de empate, repite la tirada entre los empatados (ver Tiradas de dados, [página XX](#)).

Solo se tienen en cuenta los [PP] conseguidos en la Fase de Aventura en juego.

### RONDA DE ENEMIGOS

Una vez que todos los jugadores han efectuado sus acciones, llega el turno de los enemigos, que durante esta ronda mueven y atacan.

Los enemigos se activan siguiendo el orden indicado en el Libro de Campaña, en la sección "Enemigos". Se deben activar primero todos los enemigos de un mismo tipo, antes de pasar al siguiente. El Capitán (o aquel jugador que tenga la Iniciativa si no hubiera Capitán en el grupo) decide en qué orden se activan los enemigos cuando hay varios de un mismo tipo.

Para conocer las **Acciones de los Enemigos**, lee la [página XX](#).

### COMBATES

Existen tres tipos de combates: combate con armas Cuerpo a Cuerpo [CC], Combate a Distancia [CD] y Ataque sin Armas [AsA].

Algunas cartas y/o habilidades indican que, tras un ataque exitoso, puedes realizar tanto daño como el resultado de un dado. En esos casos, el daño habitual obtenido por el número de éxitos se sustituye por el obtenido gracias al resultado del dado. Un ejemplo sería el Aliado Libertó con su habilidad "Gran Cazador".

### CUERPO A CUERPO [CC]

Tiene lugar entre un Personaje y al menos un enemigo que se encuentre en una casilla adyacente a la miniatura del Personaje, siempre y cuando el Personaje esté equipado en alguna de sus manos con una carta de arma con valor de ataque [CC].

El [CC] se resuelve con una tirada enfrentada. El atacante tira tantos dados como indique su valor de [CC]. Cada dado que supere la [AGI] del rival, se considera un éxito. El defensor, repite este mismo proceso, intentando superar en su tirada de [CC] la [AGI] del atacante. Finalmente, se enfrentan los éxitos de ambas tiradas, de modo que un éxito del atacante queda anulado por un éxito del defensor. Cada resultado crítico del atacante (obtener un 6 natural, sin modificadores a la tirada) solo puede ser anulado por otro crítico en defensa.

Por cada éxito no anulado del atacante, se aplica al defensor el daño del arma usada para atacar. Por cada crítico del atacante no bloqueado, se añade +1 [HER] al daño.

En caso de que el defensor empate o supere el número de éxitos, no ocurre nada, ya que ha conseguido bloquear el ataque

- **Defensa sin armas:** un pirata puede usar su valor de [CC] para defenderse solo en el caso de que tenga equipada un arma [CC] o bien un arma [CD] de dos manos. Si está desarmado, o equipado con un arma [CD] de una mano, se defiende con un dado en lugar de con su valor de [CC]. Los enemigos y Aliados siempre están preparados para defenderse [CC].

El Cirujano realiza un ataque con su espada contra un Casaca Roja (que tiene [AGI] 2). El Cirujano lanza sus 3 dados de [CC], sacando en su tirada 3, 5, 6. Dado que la [AGI] del Casaca Roja es 2, ha conseguido dos éxitos normales (el 3 y el 5) y un éxito crítico (el 6). A continuación, el Casaca Roja se defiende tirando sus 2 dados de [CC], con los que obtiene un 3 y un 4. Como la [AGI] del Cirujano es 3, el Casaca Roja solo ha conseguido superarla con su 4, por lo que contamos un éxito para el Casaca Roja. Al comparar el número de éxitos del Cirujano con el del Casaca Roja, vemos que el Casaca Roja solo ha conseguido bloquear un éxito (el 3 o el 5 del Cirujano), por lo que el Cirujano ha ganado este combate. El daño causado por cada uno de los dos éxitos no bloqueados será el que indique la carta del arma usada (la espada, que causa 2 [HER] por cada éxito) +1 [HER] adicional por el resultado crítico. En total, el Casaca Roja recibiría 5 (2+2+1) [HER] y caería derrotado, debiendo colocar un marcador de Enemigo Caído en sustitución de la miniatura.



### COMBATE A DISTANCIA [CD]

Tiene lugar entre un Personaje equipado en alguna de sus manos con un arma con valor de [CD], y un enemigo no adyacente a su miniatura de Personaje u otro objetivo como una casilla en el caso de la granada del Artillero. Solo se pueden realizar ataques a distancia contra un enemigo adyacente si el Personaje tiene una habilidad especial o una carta que lo permita expresamente. Para poder hacer el ataque, el jugador debe comprobar si tiene Línea de Visión y Rango (ver a continuación).

El ataque se resuelve lanzando tantos dados como indique su valor de [CD]. Cada dado que supere la [AGI] del enemigo se considera un éxito. Por cada éxito se aplica el daño indicado en la carta del arma usada. Los críticos (6) causan 1 [HER] adicional.

El Lobo de mar realiza una acción de ataque a distancia con su pistola contra un Casaca Roja con valor 2 en [AGI]. Dispone de 3 dados en [CD] y tras lanzarlos obtiene 2, 3 y 5, superando con el 3 y con el 5 la [AGI] del Casaca Roja. Ahora deberá aplicar por cada éxito el daño de su pistola (2 [HER] por cada éxito) derrotando al enemigo y sustituyendo su miniatura por un marcador de Enemigo Caído.



Para llevar a cabo un [CD], los jugadores deben disponer de armas que excedan el alcance del cuerpo a cuerpo. Ciertas armas a distancia pueden ser de uno de estos tipos:

- **Armas de Fuego:** las armas de fuego están marcadas en su carta por este icono. La mayoría de estas armas quedan **descargadas** tras ser disparadas. Para mostrar esta situación gira la carta 90° (ponla en horizontal). Con esto se indica que no puedes volver a usarla hasta realizar la acción "Recargar Arma de Fuego" (ver [página XX](#)).
- **Armas Arrojadizas:** cuando se lanza un Arma Arrojadiza contra un enemigo, se utiliza el valor de [FUE] para determinar el Rango del ataque y se aplican las reglas de Combate a Distancia. Se coloca el marcador de Arma Arrojadiza en la casilla del enemigo al que ha sido lanzada. Coloca la carta al lado del tablero hasta que algún Personaje realice una acción de "Coger" sobre el marcador de Arma Arrojadiza.



El Lobo de mar tiene Línea de Visión hacia el Casaca Roja, que está en la esquina a Rango 3, sin penalización, y hacia el otro tirando un dado menos porque su LdV cruza la casilla de su compañero el Cirujano. No tiene LdV hacia el Oficial porque hay una casilla obstaculizada que interrumpe la LdV. Uno de los esqueletos está dentro de la LdV del Lobo de mar, sin embargo, como la LdV es interrumpida por los enemigos, el segundo esqueleto queda a cubierto. Finalmente, el Lobo de mar tampoco tiene LdV con el Canibal porque está Oculto gracias a su habilidad.



El Casaca Roja tiene LdV hacia el Cirujano, que está a Rango 3, porque los enemigos no bloquean la LdV. Pero no tiene LdV hacia el Lobo de Mar porque la bloquea el Cirujano.



### LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

A la hora de realizar un [CD] con un Personaje o enemigo debes comprobar si éste tiene LdV hacia su objetivo. Para ello debes trazar una línea recta imaginaria desde cualquier esquina de la casilla de la miniatura atacante hasta el centro de la casilla del objetivo. Si dicha línea no atraviesa ni toca un obstáculo, hay LdV.

**Obstáculos:** Se consideran obstáculos que impiden la LdV: casillas obstaculizadas, muros, puertas cerradas y, en ciertas circunstancias, tejados/alturas y miniaturas.

En el caso de los Personajes, las casillas ocupadas por un enemigo se consideran un obstáculo para estos efectos y por tanto bloquean la LdV, por lo que no puedes trazar LdV a través de una casilla ocupada por un enemigo para atacar a otro más lejano.

Sin embargo, las casillas ocupadas por otros Personajes entorpecen, pero no obstaculizan la LdV. Por tanto, es posible realizar un [CD] aunque la LdV atraviese a uno o más Personajes, pero en ese caso debes lanzar **un dado menos** por cada Personaje que atraviese tu LdV. Cuando esto ocurre y obtienes un resultado de "1" en todos tus dados, en vez de al enemigo, impactas al Personaje más cercano atravesado por tu LdV, y se le aplica el daño de tu arma.

En el caso de los enemigos la situación se da al revés: los Personajes bloquean su LdV, pero un enemigo no entorpece ni bloquea la LdV de otro enemigo (ver Combate enemigo, [página XX](#)).

**Alturas:** Los Personajes o enemigos que estén en casillas separadas por una línea discontinua están a diferentes alturas (ver Tipos de terreno, [página XX](#)). En el caso de las losetas de villa, esta situación se da con los tejados.

Un Personaje o enemigo que esté a una altura inferior (en losetas de villa serían las casillas que representan la calle) no tendrá LdV hacia los Personajes y/o enemigos que estén a una altura superior (que en losetas de villa serían los tejados). Un Personaje o enemigo tendrá LdV con otros Personajes o enemigos que estén a la misma altura (como otro tejado) y con los que estén a menor altura.

No obstante, una miniatura no obstaculiza la LdV si está bajo los efectos de alguno de los siguientes estados: "Derribado", "Inconsciente" u "Oculto" (ver Estados, [página XX](#)).

Nótese que un Personaje puede trazar LdV desde cualquier esquina de su casilla, incluso si esa esquina está compartida con un obstáculo.

### RANGO [ICONO]

El rango es el alcance de un arma y se calcula siguiendo la línea recta de la LdV mientras se cuenta, desde la casilla adyacente al atacante, el número de casillas que de la

forma más directa posible llegue hasta la casilla objetivo. Las casillas de abismo y las casillas de tejado (ver [página XX](#)) cuentan como una única casilla al determinar el Rango.

En la loseta en la que se encuentra el Hombre Vudú podemos ver las reglas de línea de visión para los ataques de [CD]. Los puntos rojos marcan las esquinas de los obstáculos que anulan la línea de visión. Las casillas sombreadas en verde son aquellas a las que el Hombre Vudú podría atacar a distancia. Si imaginamos que el Hombre Vudú quiere disparar con un arma de rango 3, la casilla marcada en gris es la que estarían dentro de la LdV pero fuera del rango de dicha arma.



### ATAQUE SIN ARMAS [ASA]

El combate sin armas tiene lugar entre un pirata y al menos un enemigo que se encuentre en una casilla adyacente al Personaje, siempre y cuando el Personaje no esté equipado con cartas de arma con valor de ataque [CC].

Al igual que para los [CC], estos ataques se resuelven por medio de una tirada enfrentada. En este caso, se utiliza el valor de [FUE] del Pirata (en vez de [CC]) contra el [CC] del contrario. La dificultad que ha de superarse por parte del Pirata y el enemigo sigue siendo igual a la [AGI] del contrario. Si el [ASA] tiene éxito, en lugar de aplicar daño, el objetivo queda Aturdido (ver Aturdido en la [página XX](#)).

Un crítico en [ASA] también hace 1 [HER] adicional.

### MODOS DE ATAQUE

Un Pirata puede realizar ataques únicos, consecutivos o alternos. Los Aliados no se ven afectados por estas reglas.

Por norma general, usar un arma con la mano secundaria implica restar 1 al resultado de todos los dados de la tirada, tanto de ataque como de defensa. Sin embargo, esta penalización no se aplica a las armas con el icono de "equipado" (ver [página XX](#)).

### ATAQUES ÚNICOS

Este modo de ataque se produce cuando, tras realizar una acción de atacar (ya sea [CC], [CD] o [ASA]), el Pirata realiza una acción diferente.

### ATAQUES CONSECUTIVOS

Cuando un Pirata hace dos o más veces consecutivas la acción de atacar, ya sea sobre el mismo enemigo o uno diferente, con la misma mano o con un arma equipada (ver [página XX](#)), está realizando ataques consecutivos. Con cada acción de ataque después de la primera debe gastar otros 2 [PA], pero se resta 1 al resultado de todos los dados de la tirada (esta penalización no se va acumulando). Si el Pirata realiza otra acción distinta entre ambos ataques, no estará realizando ataques consecutivos.

Si el Pirata realiza un ataque consecutivo con su mano secundaria, restará -2 a su tirada ya que las penalizaciones se suman entre sí (ver [página XX](#)).

Los [ASA] no reciben penalización por ataques consecutivos, excepto si el Pirata ha perdido alguna mano debido a una herida permanente (ver [página XX](#)).

### ATAQUES ALTERNOS

Cuando un Pirata hace 2 o más veces consecutivas la acción de atacar (ya sea sobre el mismo o sobre diferentes enemigos) con un arma en cada mano y alternando entre su mano dominante y su mano secundaria, realiza ataques alternos. Con cada acción de ataque deberá gastar 2 [PA], pero no tiene la penalización que se aplica en los ataques consecutivos. Sin embargo, sí tendrá la penalización de -1 al atacar con su mano secundaria salvo que algún efecto, como el de Ambidestro, lo impida.

**Ataques [CC] a dos manos:** Un Pirata que realiza un ataque [CC] con un arma a dos manos se considera que realiza ataques alternos y no recibe ninguna penalización, ni siquiera por usar su mano secundaria.

El Lobo de Mar gasta 2 [PA] y realiza una acción de ataque con su hacha a un Casaca Roja adyacente. Como Wolf (el jugador que dirige al Personaje) es diestro, su Pirata también lo es. Por lo tanto, lleva la carta de hacha en el lado derecho de la Tarjeta de Personaje indicando que la usa con su mano principal, permitiéndole lanzar sus tres dados de [CC]. A continuación, como tiene equipada su pistola en el lado izquierdo de su Tarjeta de Personaje, gasta otros 2 [PA] y realiza otra acción de ataque, esta vez de [CD]. Su valor de [CD] es 3, pero al tener equipada su pistola en la mano secundaria, deberá restar 1 al resultado de cada dado en la tirada. Por último, Wolf decide usar los 2 [PA] restantes para llevar a cabo un ataque alterno con su hacha (sin penalización a la tirada, ya que su hacha está en su mano principal).



## SUFRIENDO HERIDAS

Cuando un Personaje o enemigo sufre algún daño, se colocan sobre su Tarjeta de Personaje (o miniatura de enemigo) los marcadores de [HER] correspondientes a la cantidad de daño recibido. Cuando el número de marcadores iguala el valor de [VID] indicado en la Tarjeta de Personaje o en la de Enemigo, se considera que ha sido derrotado. Los Personajes quedan inconscientes [KO] (ver Inconsciente, [página XX](#)) y los enemigos son retirados del tablero y sustituidos por un marcador de Enemigo Caído (ver Enemigo caído, [página XX](#)).

En el caso de los Piratas, si al menos tienen una [HER] sin quedar [KO], restan 1 a sus [PA] (ver Herido, [página XX](#)).

## ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Al inicio del turno de un Pirata, éste tiene tantos Puntos de Acción [PA] como indique su Tarjeta de Personaje (restando 1 [PA] si está Herido o existe otra condición que los reduzca). Los Piratas pueden gastar sus [PA] para moverse por el tablero, combatir, buscar... Cada una de estas acciones tiene un coste determinado en [PA]. Cada Pirata puede llevar a cabo tantas acciones como desee hasta agotar todos sus [PA], si lo desea.

Para llevar la cuenta de los [PA] gastados, el jugador puede utilizar el Dial de [PA].

Recuerda que durante tu turno puedes gastar un [PD] para realizar una acción de hasta 3 [PA].

### MOVER [MOV]

Por cada [PA] que gastes puedes mover tu miniatura desde tu casilla actual a una casilla adyacente, siguiendo las siguientes reglas de movimiento [MOV]:

- Un Personaje debe finalizar su [MOV] en una casilla vacía (ver Tipos de terreno a continuación).
- Adyacencia:** una casilla se considera adyacente a cualquier otra casilla con la que comparta un lado o una esquina. Sin embargo, dos casillas que sólo compartan un lado que sea un muro, el borde de una loseta, una puerta, una casilla obstaculizada o una diferencia de altura (ver a continuación, "Tipos de terreno") no se consideran adyacentes.
- Casillas ocupadas:** no puedes mover a través de una casilla ocupada por enemigos (horizontal, vertical o diagonalmente), aunque si es posible hacerlo cuando está ocupada por otro Personaje. Sin embargo, necesitas que te conceda su permiso para pasar; si no te lo concede puedes tratar de empujarlo (ver Empujar, [página XX](#)).
- Esquinas:** el movimiento en diagonal NO podrá realizarse si hay casillas obstaculizadas, muros, bordes de loseta o miniaturas en alguna de las casillas cuya esquina esté adyacente a ambas casillas (la casilla donde está el Personaje y la casilla de destino). En estos casos, aunque el movimiento esté impedido, la adyacencia sigue existiendo al resto de efectos (como el combate).  
Sin embargo, si la miniatura que hace "esquina" es un Personaje, puedes pedirle permiso para pasar por su esquina del mismo modo que si pasaras por la casilla que ocupa.
- Puntos de Destino:** un Pirata que use un [PD] para obtener una acción de hasta 3 [PA] solo se puede mover una única casilla ya que cada [PA] gastado en Mover representa una acción diferente de la anterior.
- Trabarse:** cuando un Personaje que no esté **oculto** (ver [página XX](#)), se mueve a una casilla vacía que tenga algún enemigo adyacente, queda trabado con él y debe pararse de inmediato. Para poder volver a moverse libremente necesita realizar una acción de "Separarse" (ver [página XX](#)) o eliminar a dicho enemigo.

Ten en cuenta que esto te permite atravesar la casilla de un Personaje que está trabado con un enemigo sin que tu Personaje se quede trabado. Solo quedarás trabado en combate cuando te muevas a una casilla vacía adyacente a un enemigo.

**Los enemigos que estén aturridos, derribados u ocultos, no traban a los Personajes que pasan adyacentes.**



### TIPOS DE TERRENO

A continuación, se describen los diferentes tipos de terreno que puedes encontrarte en una loseta:

#### CASILLAS DE ABISMO

Las casillas de abismo están delimitadas por una línea discontinua. En el interior del espacio delimitado hay un icono de [AGI] X que representa la dificultad para mover a través de este tipo de casillas (ver Saltar/Trepar, [página XX](#)).

Las casillas de abismo cuentan como una única casilla a efectos de determinar el Rango y el [MOV] de los enemigos.

No puedes finalizar el [MOV] sobre una casilla de abismo, pero otro Personaje sí puede empujarte (ver Empujar, [página XX](#)).

#### CASILLAS DE AGUA

Son las casillas rodeadas por bordes de color azul. Para mover desde una casilla con agua, debes gastar 2 [PA] en vez de 1.

## CASILLAS DE SALIDA

Estas casillas siempre se encuentran entre los bordes de las losetas e indican el lugar desde donde se realiza la acción "Explorar" (ver [página XX](#)) y donde aparecen, en la mayoría de ocasiones, los enemigos de la Tabla de Enemigos (ver [página XX](#)).

## CASILLAS OBSTACULIZADAS

Son las casillas rodeadas por líneas rojinegras. El [MOV] a través de estas casillas está prohibido lo que implica que tampoco se puede finalizar el [MOV] en ella. Además, sus esquinas impiden el movimiento en diagonal e interrumpen la LdV del mismo modo que el movimiento.

## CASILLAS VACÍAS

Son todas aquellas casillas que NO están ocupadas por una miniatura, esto incluye a las casillas de agua y de salida. Por norma general, las miniaturas finalizan su [MOV] en estas casillas.

Una casilla vacía también puede tener marcadores de cualquier tipo en ella (enemigo caído, objetivo, arma arrojada, etc...) por lo que puedes acabar el [MOV] sobre estos marcadores.

## MUROS

Son todas aquellas líneas rojinegras, idénticas a las que rodean las casillas obstaculizadas. Los muros son obstáculos que interrumpen la LdV, sus esquinas dificultan el movimiento y pueden romper la adyacencia entre casillas.

## TEJADOS Y ALTURAS

Las líneas discontinuas que no tengan asociada una tirada de [AGI], indican zonas de diferentes alturas. Para atravesar una de estas líneas se debe realizar una acción de Trepar o Descender (ver Saltar/Trepar, [página XX](#)).

Dos casillas a diferentes alturas no tienen adyacencia entre sí e impiden la LdV de abajo hacia arriba (ver [página XX](#)).

Cuando estas líneas aparecen en las losetas de villa representan tejados. Las áreas de los tejados cuentan como una única casilla y pueden contener hasta 4 Personajes y/o enemigos (ver Tejados, [página XX](#)).

## CORRER

La acción de "Correr" debe declararse al principio del turno del Pirata, y debe ser la primera acción del turno. Un Pirata puede duplicar todos sus [PA] durante este turno, pero solo puede gastarlos en acciones de "Mover", "Explorar", "Empujar" y "Saltar / Trepar".

Cuando un Pirata se mueve corriendo, se aplican todas las reglas de la acción de mover con la excepción de que no tiene la obligación de detenerse al pasar adyacente a un enemigo. Sin embargo, si el Pirata decide no parar, recibe tantas [HER] como indique el [CC] de la tarjeta del enemigo. Estas [HER] se aplican una única vez al pasar justo al lado de cada enemigo, no importa por cuantas casillas adyacentes al mismo enemigo cruce el Personaje.

Por ejemplo, si un Pirata decide continuar corriendo, pasando por tres casillas adyacentes a un Casaca Roja, únicamente recibirá 1 [HER].

Si el Personaje desea realizar otra acción diferente a las mencionadas anteriormente, debe gastar 1 [PD]. Tras hacerlo, puede realizar una única acción extra con un coste de hasta 3 [PA].

*La Sicaria decide correr hacia el marcador de Objetivo. Se ralentiza cada vez que sale de una casilla de agua (2 [PA]) y como está corriendo no tiene por qué detener su movimiento al trabarse con el Casaca Roja. Sin embargo, el Casaca Roja le inflige 1 [HER] al continuar la carrera. Finalmente, debe realizar un movimiento ortogonal al pasar junto a la esquina (marcada en rojo) para colocarse sobre el objetivo tras haber gastado un total de 10 [PA].*



### ABRIR PUERTA (1 [PA])

Cuando el jugador quiera realizar esta acción, la miniatura de su Personaje debe situarse en la casilla frente a la puerta (una puerta no puede ser abierta desde una casilla diagonal). Si se trata de una puerta de un edificio de ciudad, retira el marcador de Puerta. Si fuese una puerta que une dos losetas diferentes, voltea el marcador de Puerta mostrando la cara de Puerta Abierta. Normalmente, esto provoca la aparición de enemigos en la siguiente habitación / loseta (ver [página XX](#)).

## ATACAR (2 [PA])

En función de la situación del enemigo con respecto a la miniatura del Personaje, y de las armas que el Personaje tiene a su disposición, se define qué tipo de combate se lleva a cabo (ver Combates, [página XX](#)). Por otro lado, un Pirata, en función al modo y la frecuencia en que realice sus ataques, deberá aplicar modificadores especiales (ver Modos de Ataque, [página XX](#)).

## BUSCAR (2 [PA])

Una vez por turno, un Personaje puede realizar una tirada de dificultad [PER] 4 para buscar dentro de la loseta o habitación donde se encuentra su miniatura de Personaje.

**Para realizar esta acción no debe haber ningún enemigo en dicha loseta o habitación.**

- [ÉXITO] Si supera la tirada, roba una carta del mazo de Búsqueda. En el caso de que la carta tenga un efecto beneficioso, puede mantenerlo oculto para usarla cuando lo desee o lo permita la carta. Si se trata de un efecto perjudicial, debe revelarlo y aplicarlo inmediatamente.
- [FALLO] Si el Personaje no tiene éxito en la tirada, debes avanzar el marcador de Bandera Pirata una casilla en el Tablero de Aventuras. Adicionalmente, si en la tirada fallida ha salido al menos un 1, el Personaje gana 1 [PD], siempre y cuando no tenga ya el máximo permitido. Este [PD] no puede ser empleado para modificar esta misma tirada de “Buscar”.

En caso de que para leer un Momento Narrativo del capítulo se necesite “Buscar” con éxito, tan solo se leerá el Momento Narrativo correspondiente sin robar carta de Búsqueda.

Aunque un Personaje solo puede realizar esta acción una vez por turno, se puede realizar la acción de buscar en una misma loseta por varios Personajes en el mismo turno.

## CAMBIAR EQUIPO (1 [PA])

Con esta acción puede cambiar las armas y objetos que lleva el Personaje en ambas manos. Puede equipar cualquier arma u objeto que lleve consigo en su bolsa sustituyéndolo por cualquier otro que tenga en ese momento en sus manos. Con una sola acción, el jugador puede hacer todos los cambios que necesite sobre su Personaje.

Una acción de Cambiar Equipo te permite intercambiar cartas de Equipo, cartas de Búsqueda y marcadores de Objetivo que sean objetos e incluso [MON] con un único Personaje adyacente. El coste de [PA] solo lo paga el Personaje que juega el turno. Tanto el Personaje que entrega como el que recibe, pueden reequiparse sus objetos sin más coste de [PA]. No hay límite al número de cosas que se pueden intercambiar o reequipar con esta acción.

Si por algún motivo un Personaje ha alcanzado el límite de objetos permitidos (normalmente 3) y consigue un objeto adicional, debe descartar un objeto de su elección.

Si un Personaje se hace con una carta de equipo inicial de otro Pirata, la pierde al finalizar la aventura.

## COGER/USAR/SOLTAR (1 [PA])

Los Personajes pueden coger o soltar objetos en la casilla donde se encuentre su miniatura o sobre una casilla adyacente. Gastando un [PA] un Personaje puede:

- **Coger** de una casilla, incluso si está ocupada por una miniatura, un único objeto señalado por un marcador de Arma Arrojadiza, por un marcador de Objetivo que represente un objeto o cualquier otra cosa que se indique en las reglas. Cuando un Personaje coge un arma u objeto puede aprovechar esta acción para equiparlo, sin gastar [PA] adicionales.
- **Usar** una carta de objeto (ya sea de Equipo, Búsqueda, etc.) que empiecen con el texto “Usar” (Mejunje, Mapa, Ron...) gastando 1 [PA] por cada objeto (a menos que se indique lo contrario en la carta). Cuando el efecto de una carta empieza con el texto “Agota” no requiere el gasto de un [PA] para utilizar dicho efecto (ver Agotar cartas, [página XX](#)).
- **Soltar** un objeto en su casilla o en una adyacente, señalándolo con un marcador de Arma Arrojadiza.

Si por algún motivo un Personaje ha alcanzado el límite de objetos permitidos (normalmente 3) y consigue un objeto adicional, debe descartar un objeto de su elección.

Recuerda que, si durante la Ronda de Sucesos no hay Personajes en la misma loseta donde están los marcadores de Arma Arrojadiza o adyacentes a éstos desde otra loseta, los marcadores son retirados del juego junto con el objeto al que hacen referencia.

## EMPUJAR (1 [PA])

Al realizar esta acción, puedes agarrar y arrastrar a otro Personaje cuya miniatura se encuentra adyacente a la tuya. Los Personajes no pueden empujar a los enemigos, a menos que tengan alguna habilidad u objeto que les permita hacerlo. Esta acción se puede realizar habitualmente en los siguientes supuestos:

Si quieres mover a través de la casilla de un Personaje y éste no te permite el paso o bien si quieres mover de su casilla a la miniatura de un Personaje en contra de la voluntad de su dueño. En estos casos, debes realizar una tirada enfrentada de [FUE].

En el caso de que el Personaje quiera empujar a otro Pirata o Aliado de mutuo acuerdo, quien ejecuta la acción de empujar realiza una tirada de dificultad de [FUE] cuya dificultad es igual a la [FUE] del Personaje objetivo (un Personaje inconsciente puede ser empujado bajo este mismo supuesto sin necesidad de conceder su permiso).

En ambos casos, el resultado puede ser: éxito [ÉXITO] o fallo [FALLO]:

[ÉXITO] el Personaje que realiza la acción elige una de sus casillas vacías adyacentes y coloca ahí al Personaje empujado (ignora las restricciones provocadas por las esquinas).

Esto permite al Personaje que realiza esta acción, separar a otro Personaje de un enemigo con el que está trabado o incluso arrojarlo a un abismo.

**Abismos:** en caso de empujar a un Personaje a una casilla de abismo, el Personaje empujado queda inmediatamente [KO] igual que si hubiera fallado al “Saltar” el abismo. En caso de que fuera un enemigo, éste es derrotado sin dejar marcador de enemigo caído, pero cualquier marcador de Objetivo que represente un objeto se queda en la casilla donde estaba antes de ser empujado.

**Alturas:** en caso de empujar a un Personaje o a un enemigo desde una altura (por ejemplo, desde un tejado hacia la calle), el Personaje o enemigo empujado queda derribado y recibe una [HER].

[FALLO] no ocurre nada y no puedes volver a intentarlo sobre el mismo Personaje o enemigo hasta el siguiente turno.

*El Cirujano empuja al Lobo de mar y lo coloca en cualquiera de las casillas adyacentes al Cirujano, señaladas en rojo.*



## EXPLORAR (1 [PA])

Esta acción especial tiene lugar cuando un Personaje se coloca en una casilla de salida de su loseta y decide desvelar una nueva loseta para entrar en ella.

En el momento en el que un Personaje realiza esta acción, avanza el marcador de Bandera Pirata una casilla en el Tablero de Aventuras y roba un marcador de loseta al azar de los indicados por el capítulo. Coloca la loseta indicada por el marcador como prefieras, pero obligatoriamente debes unir la casilla de salida de la loseta donde está tu Personaje con cualquier casilla de salida de la loseta que vas a colocar. A continuación, coloca a tu Personaje en una de las casillas adyacentes de la loseta desvelada, respetando las esquinas provocadas por los bordes de loseta (ver [página XX](#)).

- En el caso de que, por cuestiones de espacio o de diseño del resto de las losetas, no tengas forma de ubicarla, se pone un marcador de “Sin Salida” y tanto la loseta, como el correspondiente marcador de loseta se barajan de vuelta en la pila de robo correspondiente.
- Si el número de loseta corresponde con una loseta indicada en la descripción del capítulo, se comprueba la Tabla Narrativa y se lee el Momento Narrativo si corresponde.
- Tras colocar la loseta comprueba en el capítulo o Momento Narrativo correspondiente si aparecen enemigos que haya que colocar de forma específica en la loseta.

Si no es el caso y se descubre una loseta para la que no se especifica el despliegue de enemigos en el Libro de Campaña, se realiza una tirada en la Tabla de Enemigos de la Aventura y se colocan según las reglas de Aparición de Enemigos (ver [página XX](#)).

*Ejemplo de Sin Salida. La loseta no se puede colocar en la salida, por lo que se pone el marcador de sin salida.*



## INSULTAR (1 [PA])

**Como última acción del turno,** un Personaje adyacente a uno o más enemigos puede usar esta acción de insultar para ganar 1 dado en la defensa [CC] contra todos sus enemigos adyacentes, hasta el siguiente turno. Es necesario que los jugadores interpreten a su Personaje lanzando un insulto o provocación acorde con el género pirata para hacer más divertida la sesión de juego.

## MAGIA

Los Personajes con habilidades mágicas pueden gastar [PA] en activar sus hechizos o cartas. La cantidad de [PA] necesarios se indica en la carta de magia que quiera utilizar. Sigue las instrucciones de la carta en cuestión para realizar la acción (ver Cartas de Magia, [página XX](#)).



### SEPARARSE (2 [PA])

Cuando un Personaje tiene un enemigo adyacente, está **trabado** y no puede moverse con libertad. Puede separarse de uno o más enemigos adyacentes realizando una única tirada enfrentada de [AGI] vs [FUE] (aunque tenga que separarse de varios enemigos, solo se tiene en cuenta el mayor valor de [FUE] de los enemigos adyacentes):

[ÉXITO] el Personaje se separa moviéndose a una de sus casillas adyacentes sin sufrir daño.

[FALLO] el Personaje también se separa, pero el enemigo con mayor valor de [FUE] le inflige tantas [HER] como indique el daño de su ataque [CC].

Una vez separado, el Personaje puede realizar la acción de “Mover” por todas las casillas adyacentes a los enemigos de los que se acaba de separar sin tener que volver a realizar la acción “Separarse”. Sin embargo, si queda adyacente a un nuevo enemigo volverá a estar trabado.

Recuerda que los enemigos que estén aturridos, derribados u ocultos, no traban a los Personajes que pasan adyacentes.

### SALTAR/TREPAR (2 [PA])

En ocasiones, el tablero permite interactuar con él, ya sea a través de diferentes alturas o de zonas cortadas. Las casillas que tengan líneas discontinuas (como abismos o tejados) representan que están situadas a distintas alturas.

#### **SALTAR**

Cuando el Personaje se encuentre ante un abismo, debe realizar una acción de Saltar superando la tirada de [AGI] indicada en la casilla de abismo:

[ÉXITO] coloca al Personaje en cualquiera de las casillas vacías al otro lado de la zona que ha saltado. Si hay un Personaje en alguna de las casillas al otro lado del abismo, el Personaje que se dispone a “Saltar” puede utilizar esa casilla ocupada si el jugador que controla al Personaje que la ocupa le permite pasar y si el Personaje que “Salta” dispone de [PA] suficientes para continuar su [MOV] y finalizar en una casilla vacía (o de una segunda acción en el caso de los Aliados para moverse).

[FALLO] el Personaje queda inconsciente [KO] en la misma casilla desde la que ha saltado.

El jugador puede utilizar algún objeto que le permita ignorar la tirada de Saltar, de forma que el salto tiene éxito automáticamente, pero el Personaje debe gastar igualmente los 2 [PA] para “Saltar” más lo que necesite para “Usar” el objeto (ver [página XX](#)).

*La Sicaria tiene ante sí un abismo de dificultad 4 que decide saltar. Para su tirada contará con 4 dados gracias a su valor de 4 de [AGI]. Lanza los dados y obtiene 1, 3, 4, 5, consiguiendo un [ÉXITO] que le permite colocarse en cualquier casilla vacía al otro lado del abismo.*



#### **TREPAR/DESCENDER**

La acción de Tregar o Descender se debe realizar cuando un Personaje cruce una línea discontinua, tanto en un sentido como en el otro, que no tenga asociada una tirada de [AGI] (como los tejados en losetas de villa).

Esta acción no requiere tirada y se considera un éxito automático, pero el Pirata deberá gastar igualmente los 2 [PA].



### REANIMAR (2 [PA])

Cuando un Personaje cae **inconsciente** (ver [página XX](#)), su miniatura se tumba. Un jugador puede ejecutar la acción de reanimar a un Personaje inconsciente si se encuentra adyacente al Personaje inconsciente. Para ello, realiza una tirada de [INT] 3 y, si obtiene algún éxito, gana 1 [PP]. Según el resultado de la tirada, el Personaje inconsciente obtiene:

- [FALLO] En el caso de un Pirata, éste obtiene una Herida permanente (ver [página XX](#)). También descarta todas sus [HER] y pierde ese turno si aún no ha jugado en esta ronda.  
En el caso de un Aliado, éste fallece y es retirado de la Fase de Aventura. Podrás volver a contratar el mismo arquetipo de Aliado en cualquier Fase de Puerto posterior.
- [ÉXITO]: Descarta todas las [HER] y se reanima, pero pierde este turno.

- Obtiene un crítico [6]: Descarta todas las [HER] y además puede jugar en ese turno si aún no lo ha jugado.

**No puedes realizar esta acción si tienes al menos un enemigo (que no esté aturrido, derribado u oculto) en una de tus casillas adyacentes.**

### RECARGAR ARMA DE FUEGO (3 [PA])

Al comenzar una Fase de Aventura, las armas de fuego de un Pirata están cargadas. Tras disparar un arma de fuego, ésta queda descargada (gírala 90° y déjala en horizontal para indicarlo) y no se podrá volver a usar hasta que sea recargada. Esta acción permite recargar por completo un arma de fuego descargada, sin importar si está equipada o no. Cada acción solo permite recargar una única arma de fuego (ver Armas de fuego, [página XX](#)).

Ni los Aliados ni los enemigos necesitan “recargar” sus armas de fuego.

**No puedes realizar esta acción si tienes al menos un enemigo (que no esté aturrido, derribado u oculto) en una de tus casillas adyacentes.**

### REGISTRAR (1 [PA])

Se usa fundamentalmente en los siguientes casos:

- Estando adyacente o en la misma casilla que un marcador de Enemigo Caído puedes revelar el marcador y obtener la recompensa indicada, que puede ser: ganar entre 0 y 3 [MON] o robar una carta de Búsqueda. Una vez registrado, el marcador es retirado de la loseta y es devuelto boca abajo junto a los demás.
- Puedes Registrar a un Personaje inconsciente, y así quitarle cartas de Equipo, cartas de Búsqueda y marcadores de Objetivo que representen objetos, o una cantidad de [MON] igual al resultado de un dado +3. Si el resultado excede las [MON] que tenía el Personaje, únicamente robas la cantidad de monedas que poseía el Personaje inconsciente.



Cada vez que un Personaje realiza esta acción, debe escoger y robar un elemento de entre los mencionados sin verlo previamente en el caso de que lo tenga oculto. No hay límite al número de veces que un Personaje inconsciente puede ser registrado.

En caso de que un Momento Narrativo del capítulo indique que se debe registrar un marcador de Enemigo Caído, tan solo se obtiene lo indicado por el capítulo, considerando el marcador como si estuviera en blanco.

### TOMAR ALIENTO

Un Pirata puede descansar si deja pasar su turno sin gastar ningún [PA], ni realizar ninguna otra acción. Esto le permite recuperar todos sus [PD]. Esta acción avanza el contador de Bandera Pirata una casilla en el Tablero de Aventuras.

**No puedes realizar esta acción si tienes al menos un enemigo (que no esté aturrido, derribado u oculto) en una de tus casillas adyacentes.**

### GESTIÓN DE ENEMIGOS

Durante la Ronda de Enemigos, cada clase de enemigo se activará en el orden señalado por el capítulo del Libro de Campaña. Los enemigos de cada clase se activarán en el orden que decida el Capitán (o el jugador con la Iniciativa en caso de que no lo hubiera) y llevarán a cabo un turno. En dicho turno, un enemigo atacará [CC] a un Personaje adyacente o realizará una tirada de conducta si no tiene Personajes adyacentes (ver a continuación).

Los enemigos cuentan con algunos atributos que tienen dos valores. Si al inicio de la Fase de Aventura hay 4 o 5 Personajes en juego, utiliza los valores coloreados de amarillo y añade la segunda habilidad especial del enemigo. Si en algún momento de la Fase de Aventura el número de Personajes se reduce, los valores de los enemigos no cambian y se mantiene la dificultad inicial.

Recuerda que, en caso de duda, cualquier decisión en cuanto al [MOV], aparición y/o ataque por parte de los enemigos, es tomada por el Capitán (o por aquel jugador que tenga la Iniciativa si no hubiera Capitán en el grupo).

Por ejemplo, si aparecen nuevas clases de enemigos debido a cartas de Sucesos, el Capitán decide el orden de activación de estas nuevas clases de enemigos después de resolver los turnos de los enemigos que sí se señalan en el capítulo.

### APARICIÓN DE ENEMIGOS

Los enemigos aparecen cada vez que se coloca una nueva loseta, (ver Explorar, [página XX](#)) o al abrir una puerta. Por tanto, estos enemigos aparecen normalmente durante la Ronda de los Personajes.

En cada capítulo vas a encontrar una Tabla de Enemigos que indica el tipo y la cantidad de enemigos que debes colocar en cada loseta recién explorada o en una habitación recién abierta. Para ello debes lanzar 1 dado y comprobar el resultado en dicha tabla. Los enemigos deben colocarse en el orden indicado en la Tabla de Enemigos, primero los indicados en primer lugar, luego los que estén mencionados en segundo lugar y así sucesivamente.

Sin embargo, para algunas losetas o habitaciones, se indica en el Libro de Campaña específicamente el número, tipo y la colocación de los enemigos con los que te vas a encontrar, por lo que en estos casos ignora la Tabla de Enemigos.

*El resultado de la tirada en la Tabla de Enemigos de la actual Fase de Aventura indica: “2 Casacas Rojas, 1 Oficial, 2 Canibales”. Primero se colocarían los dos Casacas Rojas, luego el Oficial y finalmente los dos Canibales.*

También es posible que aparezcan nuevos enemigos como consecuencia de “Buscar” al robar una carta de Búsqueda en la Ronda de los Personajes o como consecuencia de una carta de Suceso durante la Ronda de Sucesos. En estos casos, se usa el enemigo que se especifique en la carta o, si no se especifica ninguno, se coloca al Enemigo Perdido que se indique en ese capítulo.

### COLOCACIÓN DE LOS ENEMIGOS

En algunos casos, cuando aparecen enemigos, se especifican dónde deben colocarse, por ejemplo, adyacente a un objetivo o adyacente a un Personaje, etc.

Cuando hay que colocar enemigos, y no se especifica el lugar donde aparecen, se siguen los siguientes criterios de prioridad:

1. Se coloca al primer enemigo en la casilla de salida más alejada de los Personajes o, en el caso de una habitación, en la casilla adyacente a la puerta más alejada de la habitación recién abierta (ya esté cerrada o abierta).
2. El siguiente enemigo se coloca en otra casilla de salida de la misma loseta siguiendo el orden de lejanía de salidas. Si no hay más salidas (sin tener en cuenta la salida por donde entró en la loseta o habitación el Personaje), coloca al enemigo en una casilla adyacente a la de salida donde colocaste al primer enemigo.
3. Continúa colocando los enemigos sucesivamente siguiendo la regla anterior, hasta que hasta que no queden más enemigos para colocar.
4. Cuando la loseta no dispone de casillas de salida o la habitación no tiene más puertas, debes colocar a los enemigos en las casillas más alejadas de la loseta o habitación recién abierta respecto a la casilla donde se encuentra el Personaje que ha levantado la loseta o ha abierto la habitación.

Si en el momento de colocar algún enemigo no disponemos de suficientes miniaturas de esa clase, avanza la Bandera Pirata una casilla en el Tablero de Aventuras por cada **clase de enemigo diferente** que no puedas colocar en su totalidad.

*Un jugador despistado decide explorar una loseta sin percatarse de que todos los Oficiales y todos los Casacas Rojas, excepto uno, están en juego. Lanza el dado para la tirada de enemigos y comprueba su resultado: 2 Casaca Rojas y 1 Oficial. El primer Casaca Roja puede ser colocado, pero el siguiente no. Por lo tanto, al ser dos clases de enemigos diferentes que no pueden colocarse en su totalidad deberá avanzar la Bandera Pirata dos casillas en el Tablero de Aventuras.*

### CONDUCTA DE LOS ENEMIGOS

Una vez se activa un enemigo de acuerdo con el orden establecido por el capítulo, tienes que determinar qué va a hacer siguiendo este orden de prioridad:

1. Si hay uno o varios Personajes adyacentes al enemigo, éste atacará [CC] a uno de ellos (a elección del Capitán o de quien tenga la Iniciativa en caso de que el grupo no tenga Capitán).
2. Si no hay ningún Personaje adyacente al enemigo o los únicos Personajes adyacentes están inconscientes [KO], entonces realizará una Tirada de Conducta lanzando 1 dado. Consulta en la Tarjeta de Enemigo la conducta que seguirá según el resultado obtenido y aplica las siguientes indicaciones:
  - Si se indica un [MOV] se especificará el objetivo hacia dónde debe moverse que bien puede ser un Personaje o bien algún tipo de casilla. Si no se especifica un objetivo con claridad, entonces se moverá hacia el Personaje más cercano. El enemigo mueve tantas casillas como le sea posible para llegar por el camino más corto al lugar indicado. Si puede alcanzar el objetivo especificado en su Tabla de Conducta sin gastar todos los puntos de [MOV] descarta los puntos sobrantes. La conducta indica si utiliza el [MOV] impreso en la Tarjeta de Enemigo, la mitad ([MOV]/2) o el doble ([MOV]x2).
  - Cuando la conducta indique que el enemigo afronta o que se mueva hacia un objetivo para atacarlo a continuación, y dicho enemigo puede realizar un [CD], NO tendrá que moverse si en el momento de la Tirada de Conducta ya disponía de Rango y LdV con su objetivo. Si no dispone de Rango y/o LdV y su conducta indica que se mueve hacia el Personaje antes de realizar un ataque, se moverá tantas casillas como le permita su [MOV] y sea necesario para atacar en cuanto disponga de LdV y Rango.
  - En el caso de que el enemigo solo pueda realizar ataques [CC], se mueve hacia el Personaje objetivo, colocándose en la casilla adyacente a su objetivo más lejana que le permita su [MOV], para dejar espacio a otros enemigos.
  - En el caso de que una conducta señale como objetivo a un Personaje basándose en un atributo o estado que no poseen los Aliados (por ejemplo, basándose en los [PD]), no se tendrían en cuenta a los Aliados como potenciales objetivos.

*Si un esqueleto obtiene en su Tirada de Conducta "Azote del Condenado", primero intentaría alcanzar a un Personaje **maldito** (los Aliados no quedan malditos) y si no pudiera, intentaría alcanzar a un Personaje con menos [PD] (los Aliados no tienen este atributo). Por lo que, en ambos casos, su objetivo sería un Pirata.*

- **Acciones ofensivas:** en ocasiones la conducta de un enemigo indica como objetivo al último personaje en realizar una acción ofensiva. En estos casos, el término "acción ofensiva" se refiere a cualquier acción que tenga como resultado herir, derrotar o causar un estado perjudicial a un enemigo ya sea, por ejemplo, mediante una tirada de combate, empujándolo a un abismo o lanzando un hechizo.
- **Afronta:** cuando la conducta de un enemigo indique que "**Afronta**" significa que ese enemigo se mueve lo indicado en su Tarjeta de Enemigo y, solo si puede, ataca ([CC] o [CD]) al Personaje más cercano siguiendo las reglas básicas de [MOV] y combate para enemigos. Recuerda que un enemigo que pueda realizar ataques [CD] no tiene porqué moverse si tiene LdV y Rango con su objetivo.
- **Si no puede:** algunos enemigos cuentan con patrones de conducta variados dentro de un mismo resultado de una Tirada de Conducta. En estos casos, si el primer patrón de conducta no puede cumplirse en su totalidad se indicará con un "**Si no puede**" (o similar) que nueva conducta debe seguir. En la mayoría de casos, si un enemigo no puede cumplir la totalidad de lo descrito en su conducta, "Afronta". En los casos en los que un enemigo tenga un único patrón de conducta (como los Muerdebotas) intentarán cumplir cada parte lo mejor que puedan ([MOV] y/o [CC] / [CD]).

*Si un casaca roja obtiene en su Tirada de Conducta "Desbaratar retaguardia", primero intentaría moverse hacia el Personaje más alejado con el que pueda tener LdV y Rango para realizar un [CD]. Si no pudiera cumplir esa condición, (quizás porque no hay ningún Personaje en su LdV) entonces simplemente afronta, lo que implica que se mueve tantas casillas como indique el [MOV] de su Tarjeta de Enemigo.*

*Sin embargo, en el caso de un Muerdebota que obtenga en su Tirada de Conducta "Azote" intentará moverse hacia el Personaje más cercano, aunque no fuera posible alcanzarlo.*

Ante cualquier duda con respecto a cómo interpretar la conducta de los enemigos, es el Capitán quien decide cómo actuará.

### MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Los enemigos se mueven siguiendo las reglas habituales del [MOV], con las siguientes puntualizaciones:

- Un enemigo se moverá tantas veces como lo indique su conducta.
- Por lo general, un enemigo ignorará a un Personaje inconsciente a menos que en su conducta especifique como objetivo del [MOV] a un Personaje inconsciente.
- Los enemigos no se traban al pasar adyacentes a los Personajes.
- Los enemigos pueden pasar de una loseta a otra siempre y cuando el [MOV] entre ambas esté permitido.
- Los enemigos ignoran el coste adicional de moverse por casillas con agua, así como las tiradas de [AGI] para "Saltar" abismos y la penalización por moverse por losetas especiales (salvo que se indique expresamente lo contrario).
- Los abismos cuentan como una única casilla a efectos de [MOV] y Rango.
- Los enemigos pueden subir y bajar de los tejados como si se tratara de terreno normal, pero no subirán a un tejado si no hay algún Personaje en él (ver Tejados, [página XX](#)).
- Los enemigos pueden pasar por encima de otros enemigos del mismo tipo (humanos, sobrenaturales o abominaciones).
- Los enemigos no pueden finalizar su turno en una casilla de abismo. Y al igual que los Personajes, deben terminar su [MOV] en una casilla vacía.

### COMBATE ENEMIGO

Los enemigos atacan a los objetivos indicados en su Tabla de conducta siguiendo las reglas habituales de combate, con las siguientes puntualizaciones:

- Por lo general, un enemigo ignorará a un Personaje [KO] a menos que en su conducta especifique como objetivo del "ataque" a un Personaje [KO] (ver Inconsciente, [página XX](#)).
- Cuando una conducta indica simplemente que el enemigo ataca, éste lo hará lanzando los dados una única vez.
- Los enemigos que pueden realizar ataques [CD], priorizan estos ataques por encima de sus ataques [CC]. De manera que, cuando una tirada de conducta de un enemigo que disponga de ambos tipos de combate le indique atacar a un objetivo, siempre intentará hacerlo [CD] a menos que se especifique lo contrario.
- Todos aquellos enemigos cuya Tabla de Conducta indique que deben realizar un ataque a distancia ([CD]) sin especificar su objetivo, disparan inmediatamente al Personaje más cercano que tengan dentro de su Rango y LdV.
- Los enemigos no se bloquean la LdV entre sí. Sin embargo, los Personajes (Piratas o Aliados) sí bloquean la LdV enemiga hacia otros Personajes. Es decir, un enemigo siempre dispara contra el Personaje con el que tenga Rango y una LdV directa (sin Personajes u obstáculos de por medio).
- Los enemigos no necesitan recargar sus armas de fuego.

### ENEMIGO CAÍDO

Un enemigo es derrotado cuando recibe [HER] hasta igualar o superar su [VID]. Cuando esto sucede, su miniatura se sustituye por un marcador de Enemigo Caído al azar, que los Personajes pueden "Registrar" en busca de un botín. El Pirata que derrota a un enemigo recibe tantos [PP] como indique la Tarjeta de Enemigo.

Si al finalizar la Ronda de Enemigos no hay ningún Personaje en una loseta con marcadores de Enemigo Caído o adyacentes a estos marcadores desde otra loseta, retira cualquier marcador de Enemigo Caído de dicha loseta. A este efecto, un Personaje [KO] no cuenta como presente en la loseta.

Si por cualquier circunstancia no hay más marcadores de este tipo disponibles, no se colocan. Cada marcador de Enemigo Caído muestra en su reverso un valor en [MON] que va del 0 al 3, o bien el símbolo de una carta de Búsqueda, que debe ser robada por el Personaje que registra el marcador.

En caso de que un Momento Narrativo del capítulo indique que se debe registrar el marcador de un enemigo caído, tan solo se obtiene lo indicado por el capítulo, obviando la recompensa en monedas del marcador de Enemigo Caído.

**Granada:** El Artillero dispone de una poderosa arma que es capaz de eliminar enemigos sin que éstos dejen marcador de Enemigo Caído. Si un enemigo eliminado por la granada tenía un marcador de Objetivo que dependía de su marcador de Enemigo Caído, deja este último marcador en la loseta para indicar que el objetivo se puede recoger.

### HABILIDADES ESPECIALES

Ciertos enemigos pueden tener alguna de las siguientes habilidades especiales que a efectos del reglamento suponen excepciones o añadidos a las reglas ya descritas:

- **Antagonista:** un enemigo con esta habilidad realiza Tiradas de Conducta incluso si tiene Personajes adyacentes.
- **Apresar:** un enemigo capaz de **apresar** retiene a un Personaje hasta que consigue librarse de él. Si el enemigo tiene éxito en su ataque, retira la miniatura del Personaje y coloca bajo el enemigo el marcador de Personaje correspondiente. (Ver Apresado, [página XX](#)).



- **Ataque doble [CC] o [CD]:** este enemigo puede atacar dos veces [CC] o [CD] (según se indique) a un mismo objetivo en lugar de una única vez durante la Ronda de Enemigos.
- **Celeridad:** un enemigo con **celeridad** que aparezca en una loseta realiza inmediatamente una tirada de Conducta si no ha aparecido adyacente a un Personaje.
- **Ignorar (x):** estos enemigos no reciben [HER] de un ataque que provenga de la fuente citada por esta habilidad y en el caso de objetos, acciones, habilidades o estados ignoran las reglas que normalmente le afectarían. Esta habilidad no puede ser anulada.
- **Imparable:** un enemigo **imparable** se mueve siguiendo la ruta más corta y directa hacia su objetivo, ignorando cualquier obstáculo (casillas obstaculizadas, muros o puertas cerradas) y/o miniatura. Sin embargo, debe acabar su [MOV] en una casilla vacía.
- **Inmortal:** un enemigo **inmortal** no se considera derrotado ni otorga [PP] cuando sus [HER] igualan o superan su [VID]. Un enemigo inmortal es derrotado cuando un Personaje registre su marcador de enemigo caído, momento en el que obtiene los [PP] indicados en la Tarjeta de Enemigo (además de la recompensa del marcador de enemigo caído). Un enemigo inmortal que no ha sido registrado vuelve a aparecer al inicio de la Ronda de Enemigos en la casilla donde esté su marcador de Enemigo Caído, y realiza sus acciones con normalidad.
- **Maldecir:** cuando un enemigo con la habilidad de **maldecir** es derrotado, deja Maldito al Pirata que lo derrotó. Además, si un Pirata que ya estaba Maldito derrota a un enemigo con esta habilidad, dicho Pirata queda inmediatamente inconsciente. Los Aliados no quedan malditos, en su lugar reciben una [HER] al derrotar a un enemigo con esta habilidad.
- **Regeneración (X):** descarta al inicio de su turno tantas [HER] como indique el valor X.
- **Resistencia (X):** cada vez que es atacado, un enemigo con **resistencia** ignora tantas [HER] de un mismo ataque como indique el valor X.
- **Superioridad:** si dos enemigos idénticos con **superioridad** están adyacentes a un Personaje, obtienen +1 a sus tiradas de combate. Un enemigo aturrido o derribado no cuenta a efectos de otorgar superioridad.

## ESTADOS DE LOS PERSONAJES Y ENEMIGOS

Como consecuencia del uso de cartas, habilidades o ciertas situaciones, tanto Piratas, como Aliados y enemigos, pueden encontrarse en diferentes estados que modifican sus capacidades y habilidades.

### APRESADO

Un enemigo con la capacidad de apresarse puede intentar retener a un Personaje hasta que consiga liberarse. Si el enemigo tiene éxito en su ataque, retira la miniatura del Personaje y coloca bajo el enemigo el marcador de Personaje correspondiente.

Al inicio del turno del Personaje, éste deberá realizar una tirada enfrentada de [FUE] para intentar liberarse. Si no lo consigue, recibe 1 [HER] y pierde su turno. Si tiene éxito, o si el enemigo es derrotado, coloca al Personaje adyacente y continúa su turno con normalidad, sin necesidad de separarse ya que al liberarse lo ha conseguido. Si el Personaje queda inconsciente, entonces se coloca en una casilla vacía adyacente al enemigo.

Mientras el enemigo tenga apresado a un Personaje, éste último no puede ser objetivo de otros enemigos y el enemigo no puede apresarse a otro Personaje.

### ATURDIDO [ICONO DE MARCADOR]

Cuando un Personaje o enemigo queda **aturdido**, debes poner el marcador de aturdido sobre la peana para representar su estado.

- Un Pirata aturdido debe gastar 2 [PA] y superar una tirada de [FUE] 4 (o lo que indique el efecto que ha provocado este estado) al principio de su turno para poder jugar el resto de ese turno. Si no supera la tirada, puede reintentarlo cuantas veces quiera si tiene [PA] suficientes. Si tras todos los intentos no supera la tirada, pierde su turno. Al inicio del siguiente turno que disponga, dejará de estar aturdido.
- Si se trata de un Aliado, debe gastar una de sus acciones disponibles por cada intento en el que trate de superar una tirada de [FUE] 4 (o lo que indique el efecto que ha provocado este estado).
- En el caso de un enemigo aturdido, también debe superar una tirada de [FUE] 4 (o lo que indique el efecto que ha provocado este estado) al inicio de su activación para eliminar dicho estado, pero solo tiene una oportunidad. De lo contrario, pierde su turno (al inicio de su siguiente turno dejará de estar aturdido).

Aunque no pueden realizar ninguna acción, un Personaje o enemigo aturdido sí puede defenderse si es atacado.

Un Personaje puede “Separarse” de un enemigo aturdido sin recibir daño. Además, si los enemigos adyacentes están aturdidos, los Personajes pueden llevar a cabo las acciones de “Reanimar” y, en el caso de los Piratas, “Recargar” y “Tomar Aliento”.

### DERRIBADO

Cuando un Personaje o enemigo es **derribado**, debes tumbar su miniatura para representar su estado.

Un Personaje o enemigo que es derribado se levanta inmediatamente al inicio de su turno, pero no podrá realizar ninguna acción que le permita salir de su casilla (Mover, Correr, Explorar o Saltar/Trepar). Cualquier Personaje o enemigo derribado puede defenderse con normalidad.

Un Personaje puede “Separarse” de un enemigo derribado sin recibir daño. Además, si los enemigos adyacentes están derribados, los Personajes pueden llevar a cabo las acciones de “Reanimar” y, en el caso de los Piratas, “Recargar” y “Tomar Aliento”.

Una miniatura derribada, ya sea de Personaje o de enemigo, no obstaculiza la LdV.

### ENVENENADO [ICONO DE MARCADOR]

Cuando un Personaje es **envenenado**, coloca un marcador de veneno en su Tarjeta de Personaje para indicarlo. Los efectos del envenenamiento no son acumulativos, es decir que un Personaje no puede ser envenenado dos veces.

Durante la Ronda de Sucesos (ver [página XX](#)) el Personaje debe superar una tirada de [FUE] 5, de lo contrario, recibe una [HER]. Un Personaje envenenado permanece en dicho estado hasta que se descarte de una [HER] o tenga éxito en su tirada de [FUE].

Los enemigos no pueden ser envenenados. En su lugar, cuando un Personaje sea capaz de dañar a un enemigo con un arma envenenada, el efecto que causará será el de una [HER] adicional al daño del arma.

### HERIDO

Cuando un Pirata recibe al menos una [HER] pasará a estar bajo los efectos del estado **herido**. Esto implica que un Pirata que tenga al menos un marcador de [HER] sobre su Tarjeta de Personaje (ver Sufriendo Heridas, [página XX](#)) debe restar inmediatamente 1 [PA] de su total durante todos sus turnos hasta recuperarse de todas sus [HER]. Únicamente se resta 1 [PA] aunque tenga múltiples [HER].

Recuerda que durante tu turno puedes gastar un [PD] para descartar una [HER]. Si por algún motivo eres herido en mitad de tu turno, resta -1 [PA] inmediatamente a la cantidad de [PA] que te queden. Por otro lado, si descartas todas tus [HER] en mitad de tu turno, recuperas el [PA] perdido por este estado.

**Este estado nunca se aplica a los enemigos ni a los Aliados.**

### INCONSCIENTE [KO]

Cuando un Personaje es derrotado en combate, queda **inconsciente** [KO]. Para indicarlo debes tumbar su miniatura de Personaje para representar su estado. Recuerda que cuando un enemigo es derrotado se sustituye por un marcador de Enemigo Caído (ver Enemigo Caído, [página XX](#)).

Cuando un Pirata queda [KO] pierde todos los [PP] conseguidos durante la Fase de Aventura y cualquier marcador de Objetivo que sea de Mérito (ver [página XX](#) del Libro de Campaña). Adicionalmente, deberás avanzar 1 casilla la Bandera Pirata en el Tablero de Aventuras, y, en cada nueva Ronda de Sucesos posterior, se lanzará 1 dado por cada Pirata que esté inconsciente: con resultado de 1 o 2 se debe avanzar 1 casilla el marcador de Bandera Pirata.

El Personaje [KO] no realizará su turno durante la Ronda de Personajes y será ignorado como objetivo por los enemigos y cualquier efecto perjudicial que no especifique con claridad que afecta a un Personaje inconsciente. Podrá volver a emplear sus [PA] cuando otro Personaje lo reanime (ver Reanimar, [página XX](#)).

Un Personaje inconsciente no obstaculiza la LdV y no impide el [MOV] a través de la casilla que ocupa, pero impide finalizar el [MOV] en ella. Además, tampoco se tiene en cuenta su presencia en una loseta a la hora de determinar ciertos pasos de la Ronda de Sucesos (ver [página XX](#)).

Si la Fase de Aventura finaliza con uno o varios Personajes inconscientes, estos retoman la campaña como si hubieran tenido [ÉXITO] en su tirada para reanimarlos. Sin embargo, se considera que han fracasado al completar el capítulo y deberán leer la sección correspondiente de la Tabla de Éxito del capítulo.

### MALDITO

Cuando un Pirata queda **maldito**, debes anotarlo en su Hoja de Registro para recordar este estado. Un Pirata maldito aplica una penalización de -1 a la tirada de [INT] cuando otro Personaje trata de reanimarlo. Un Pirata maldito que sea reanimado sigue conservando este estado y solo podrá librarse de él bajo circunstancias que concretas (ver [página XX](#)).

Si un Aliado fuera a obtener este estado, en su lugar recibe inmediatamente una [HER].

### OCULTO

Un Personaje o enemigo **oculto** debe ser ignorado por cualquier otro Personaje o enemigo. Además, no obstaculiza la LdV y otros Personajes o enemigos pueden pasar por su casilla (pero no pueden finalizar el [MOV] en ella). Por último, un Personaje oculto puede moverse por casillas con enemigos adyacentes sin trabarse en combate.

Un Personaje permanece en estado oculto hasta el final de la siguiente Ronda de Enemigos o hasta realizar un ataque [CC] o [CD], lo que ocurra antes. Si al inicio del turno de un Personaje hay un enemigo oculto adyacente, el enemigo pierde inmediatamente dicho estado.

Un enemigo mantiene el estado oculto incluso después de atacar siempre y cuando la condición bajo la que obtuvo el estado se mantenga, de lo contrario deja de estar oculto.

*Si un canibal oculto ataca desde el borde de una loseta sin moverse, mantiene el estado oculto ya que la condición por la que obtuvo el estado se sigue dando (permanecer adyacente al borde de una loseta).*

Se recomienda representar el estado oculto de un Personaje, sustituyendo su miniatura por su marcador de Personaje. En el caso de un enemigo, coloca junto a su peana un marcador de oculto.

## HERIDAS PERMANENTES Y RETIRO

Cuando se intenta reanimar a un Pirata inconsciente sin éxito, el Pirata sufre una herida permanente. Si esto ocurre, debes tirar 1 dado y consultar el resultado en la siguiente tabla para saber qué miembro ha perdido debido a sus [HER] y de qué manera le afecta. Si la tirada coincide con un miembro perdido anteriormente, ignora el resultado:

Tabla de heridas permanentes		
6	Ojo izquierdo	El Pirata resta 1 a su valor de [PER]
5	Mano izquierda	El Pirata no puede equiparse en la mano izquierda
4	Mano derecha	El Pirata no puede equiparse en la mano derecha
3	Pierna izquierda	El Pirata pierde permanentemente 1 [PA] y resta 1 a su valor de [AGI]
2	Pierna derecha	El Pirata pierde permanentemente 1 [PA] y resta 1 a su valor de [AGI]
1	Ojo derecho	El Pirata resta -1 a su valor de [PER]

Cada vez que un Pirata recibe una Herida Permanente que NO le obliga a retirarse de la campaña (ver a continuación), recibe 5 [MON], si es posible, del botín de cada Pirata al llegar a la siguiente Fase de Puerto. Esta compensación solo se realiza una única vez por cada tipo de herida permanente que se obtenga.

El valor mínimo de los atributos ([FUE], [AGI], [INT], [PER]) de un Personaje es 2 por lo que, cuando una Herida Permanente suponga disminuir ese valor a 1, se ignora dicha penalización.

### RETIRO DE UN PERSONAJE

Si tras fallar la tirada de reanimación, un Pirata recibe una herida permanente que le deja sin dos miembros parejos (dos manos, dos piernas o dos ojos), la gravedad de sus lesiones le obligará a dejar sus fechorías para empezar otra vida más acorde con su nueva situación. Cuando esto ocurra sigue los siguientes pasos:

- Retira la miniatura del Pirata de la loseta.
- Escoge un nuevo arquetipo de Personaje o, si lo deseas, vuelve a escoger el mismo arquetipo. El Personaje que has escogido entrará a formar parte del capítulo como un Personaje que está empezando una campaña, es decir, sin [PP], sin [MON], sin [HER] y con todos su equipo inicial y sus [PD].
- Al final de la siguiente Ronda de Sucesos, el jugador debe elegir una loseta que contenga algún Personaje y sea la más cercana a la loseta o zona inicial desde donde aparecieron los Personajes.
- El Pirata recién llegado aparecerá en dicha loseta en la casilla de salida que esté a menor distancia de la loseta o zona inicial o en alguna de las casillas vacías adyacentes si la casilla de salida está ocupada.

Dado que Skull Tales ¡a toda vela! Es un juego con un fuerte énfasis en lo narrativo, podéis aprovechar este momento para imaginaros de donde viene este nuevo Personaje. Tal vez alguno de los marineros que os acompañan ha dejado el barco para salir en vuestra busca, o quizás os hayáis traído a un polizón desde Isla Tortuga, incluso puede que se trate de un naufrago que ve en vosotros su oportunidad de abandonar la isla... las posibilidades son tantas como vuestra imaginación

**Matelotaje:** al final del capítulo, el jugador de un Pirata retirado puede entregar a su nuevo Personaje todas las [MON] y todas las cartas que sean objetos no iniciales y que estén anotados en la hoja de registro de su Pirata retirado. Todo lo demás se devuelve junto al resto de componentes del juego.

**Compensación:** respondiendo al juramento de los Hermanos de la Costa, los compañeros del Pirata retirado le retribuirán por sus servicios y le ofrecerán una **compensación** por sus heridas. Esta compensación, consiste en una sustanciosa recompensa por parte de la Cofradía y en el pago de 10 [MON] de cada uno de los botines personales del resto de Piratas.

Este pago por su pronta jubilación, solo se realiza una única vez, al principio de la siguiente Fase de Puerto, si es posible. La compensación no se entrega a ningún jugador, es un gasto que asume el grupo de Personajes por ser parte de la misma tripulación.

## VILLA - CIUDAD

En este apartado se detallan las reglas específicas que se aplican durante la Fase de Aventura en las losetas de villa-ciudad.

Cada vez que exploras una loseta de ciudad, o abres uno de los siguientes edificios por primera vez (Iglesia, Cuartel, Cantina, Compañía de las Indias, Casa del Mercader y Tienda), debes avanzar el marcador de la Bandera Pirata una casilla en el Tablero de Aventuras.

Por defecto, todas las puertas de los edificios de la ciudad se consideran cerradas (coloca un marcador de puerta para representarlo), aunque en algunas aventuras puede indicarse que un edificio o habitación concreta tiene sus puertas abiertas. En ese caso retira el marcador de Puerta, o si fuese una puerta que une dos losetas, voltear el marcador mostrando la cara de Puerta Abierta. También se señala explícitamente si alguna puerta precisa de un objeto especial o acción para abrirla.

### ENEMIGOS EN LA VILLA-CIUDAD

A efectos de aparición de enemigos, realiza una tirada en la Tabla de Enemigos de la aventura cada vez que levantes una loseta de ciudad o abras una puerta.

En algunas aventuras se indican los enemigos que contiene una loseta o una habitación, ignora las reglas de aparición de enemigos en este caso. En el caso de las habitaciones, no coloques a los enemigos indicados por el capítulo hasta que se pueda acceder a la habitación (normalmente abriendo una puerta).

Cuando una loseta o habitación tiene solo una salida, coloca a los enemigos en las casillas más alejadas de la loseta, o de la habitación recién abierta, respecto a la casilla por la que ha entrado el Personaje.

### TEJADOS

Los tejados de una villa cuentan como una única casilla a efectos de Línea de Visión, Rango y [MOV]. Un Personaje que quiera subir o bajar de un tejado, debe realizar una acción de Preparar o Descender (ver [página XX](#)).

Cuando un Personaje quiere "Saltar" desde un tejado hasta otro, debe realizar una tirada de dificultad [AGI] 2 y obtener tantos éxitos como el número de casillas que lo separa del tejado hacia el que quiere saltar (contando el propio tejado objetivo como una

casilla). En caso de fallo [FALLO], el Personaje se coloca **derribado** en la casilla de suelo adyacente desde la que ha saltado y recibe una [HER].

Un pirata, Aliado o enemigo que se encuentra en el suelo, no puede realizar una acción de [CD] o de [CC] contra un objetivo que se encuentra en un tejado. Sin embargo, un Personaje o enemigo que esté en un tejado sí puede realizar acciones de [CD] contra objetivos que están en el suelo o en otro tejado.

Los enemigos pueden subir y bajar de los tejados como si se tratase de terreno normal, pero no pueden subir a un tejado si no hay algún Personaje en él.

El límite máximo de Personajes y/o enemigos sobre un tejado es de cuatro.

### REGLAS OPCIONALES EN TEJADOS

Si un enemigo que está a nivel de calle tiene como objetivo a un Personaje que está sobre un tejado ocupado por el máximo de miniaturas, empleará su [MOV] en colocarse adyacente al tejado y tratará de "Empujar" a dicho Personaje fuera del tejado siguiendo las siguientes reglas:

- El enemigo debe colocarse adyacente al tejado donde está su objetivo y gastar uno de sus puntos de movimiento restantes para realizar una tirada enfrentada de [AGI] contra su objetivo en lugar de realizar su ataque habitual.
- Si el enemigo tiene éxito, el Personaje sufrirá una [HER] y quedará derribado en una de las casillas adyacentes al enemigo (el Capitán decide).
- Si el enemigo falla, éste quedará derribado en su misma casilla y sufrirá una [HER].

Esta misma regla se aplica de igual modo si un Pirata o Aliado quiere subir a un tejado ocupado por el máximo de miniaturas con la única excepción de que el Pirata debe gastar 2 [PA], y el Aliado una acción, para Preparar y realizar el intento de "Empujar".

## ALIADOS

Durante la Fase de Aventura, el jugador que controla a un Aliado, puede activarlo al principio o al final del turno de su pirata.

Al activarse, un Aliado puede realizar dos acciones, ya sean la misma o diferentes. Por ejemplo, un Aliado podría:

*1ª acción: Moverse hasta una casilla de salida → 2ª acción: Explorar una nueva loseta*

*1ª acción: Moverse hasta quedar adyacente a un tejado → 2ª acción: Preparar*

*1ª acción: Atacar [CC] a un enemigo → 2ª acción: Registrar*

Cada Aliado puede llevar un máximo de 3 objetos, pero tan solo usará aquellos que le permitan descartar [HER] a discreción del jugador que lo controla. De resto, lo único que podrá hacer con los objetos será cogerlos y/o intercambiarlos con un Pirata. Así, aunque un Aliado puede coger armas, no las usará, dado que utiliza los valores de combate y daño marcados en su tarjeta de Aliado.

Un Aliado no utiliza dial de prestigio ya que no gana [PP] bajo ningún concepto ya sea por cartas, derrota de enemigos o situaciones descritas en el Libro de Campaña.

Al final del capítulo, el Pirata que ha contratado al Aliado obtiene lo siguiente:

- Suma al Botín Personal del Pirata la mitad del total de [MON] obtenidas por el Aliado (ya sea mediante cartas, marcadores de Objetivo, etc...).
- Obtén cualquier carta de Equipo y/o de Objeto Legendario conseguidos por el Aliado.
- Suma los [PP] de aquellos marcadores de Objetivo que conserve el Aliado al finalizar la Fase de Aventura.

### ACCIONES DE LOS ALIADOS

Con relación a las acciones que pueden realizar los Aliados, son casi las mismas que los Piratas con los siguientes cambios y excepciones:

- **Acciones que NO realizan:** los Aliados no realizan las siguientes acciones: "Correr", "Recargar" o "Tomar Aliento".
- **Atacar:** a efectos de ataque, un Aliado combate con los valores que se indican en su Tarjeta de Aliado, ya que no puede usar cartas de equipo. Cuando un Aliado derrota a un enemigo, se ignoran los [PP] correspondientes. Finalmente, si derrota a un enemigo con maldecir, recibe una [HER] en lugar de quedar maldito.
- **Buscar y Registrar:** cuando un Aliado realiza estas acciones, el beneficio o perjuicio encontrado recae directamente sobre él. En el caso de encontrar equipo o [MON], los coloca junto a su Tarjeta de Aliado.
- **Cambiar equipo:** los Aliados nunca entregan cartas de Búsqueda que aporten [MON] o [PP] puesto que se los quedan como parte de su retribución.
- **Mover:** cuando un Aliado emplea una de sus acciones en realizar un [MOV] podrá moverse tantas casillas como indique su Tarjeta de Personaje. El Aliado puede interrumpir su [MOV] para realizar otra acción y proseguir después con lo que le resta de [MOV]. De resto, un Aliado debe cumplir las mismas reglas de [MOV] que un Pirata (ver Mover, [página XX](#)).

También pueden gastar una de sus dos acciones en realizar una acción especial descrita en un capítulo y que supongan un coste de [PA] para los Piratas.

### HERIDAS Y REANIMACIÓN

En este apartado se incluyen unas reglas específicas que se aplican cuando el Aliado sufre [HER] o tiene que ser reanimado:

- Un Aliado puede ser curado por otro Personaje y también puede usar una carta para curarse a sí mismo a discreción del jugador que lo controla.
- Cuando un Aliado finaliza un capítulo, descarta las [HER] de su Tarjeta de Aliado.
- Cuando un Aliado queda [KO] hace avanzar el marcador de Bandera Pirata en el Tablero de Aventura, pero durante la Ronda de Sucesos no realizará tirada por estar inconsciente (ver Inconsciente, [página XX](#)). Las [MON] y las cartas y marcadores de Objetivo que representen objetos permanecen con él. Sin embargo, si tuviera algún marcador de Objetivo de Mérito, lo pierde.
- Un Aliado puede ser reanimado con éxito solo una vez por Fase de Aventura siguiendo las reglas para "Reanimar" a un Personaje (ver [página XX](#)).
- Un Aliado se retira de la Fase de Aventura si se falla la tirada para reanimarlo, si cae [KO] por segunda vez (igual que si hubiera fallado automáticamente la tirada



para reanimarlo) o durante la Ronda de Sucesos si, estando [KO], no hay ningún otro Personaje en la misma loseta o adyacente a él en otra loseta. Cuando esto ocurre, cualquier marcador de Objetivo de Objeto se deja en la casilla donde estaba el Aliado y se descartan las cosas obtenidas por este: [MON] y cualquier tipo de carta.

### ZOMBI

El zombi del Hombre Vudú funciona básicamente como un Aliado con las siguientes puntualizaciones:

- Al igual que el resto de Aliados, dispone de dos acciones que puede realizar antes o después del turno del Hombre Vudú.
- No puede realizar las siguientes acciones: “Buscar”, “Correr”, “Reanimar”, “Recargar”, “Registrar” ni “Tomar Aliento”
- No otorga [PP] al Hombre Vudú cuando derrota a un enemigo.
- No es posible descartar [HER] del zombi.
- Si recibe tantas [HER] como su [VID] es destruido y su marcador se retira de la loseta.
- Aunque se trate de un marcador, cuenta como una miniatura a efectos de LdV y de finalizar el [MOV] en su casilla.



### MARCADOR DE BANDERA PIRATA

El tiempo que tienen los jugadores para completar la Fase de Aventura es limitado. En cada aventura hay una cuenta atrás para determinar el final de la fase, y lo puedes contabilizar con el marcador de la Bandera Pirata [BP] sobre el Tablero de Aventuras. Si los jugadores no consiguen cumplir los objetivos de la aventura antes de que la Bandera Pirata alcance la última casilla, el grupo ha fracasado.

El marcador de Bandera Pirata avanza una casilla en el Tablero de Aventuras por diferentes motivos:

1. Cuando se levanta un marcador de loseta (ver Explorar, [página XX](#)).
2. En losetas de ciudad, además de avanzar una casilla por levantar cualquiera de los 4 marcadores de loseta, se avanza otra casilla la primera vez que un Personaje abre un edificio (Iglesia, Cuartel, Cantina, Compañía de las Indias, Casa del Mercader y Tienda) o una loseta especial (Cementerio, Bodega, Cripta o Calabozo).
3. Cuando un Personaje queda inconsciente. Además, en cada Ronda de Sucesos se lanza 1 dado por cada Pirata inconsciente: con resultado de 1 o 2 se vuelve a avanzar 1 casilla el marcador de Bandera Pirata.
4. Cuando un Personaje no resuelve con éxito una acción de “Buscar” (ver [página XX](#)).
5. Cuando un Pirata usa la acción “Tomar Aliento” (ver [página XX](#)).
6. Por cada clase de enemigo que no puedas colocar por falta de miniaturas de esa clase (Casaca Roja, Oficial, Sombralarga, etc...).
7. Cada vez que lo indique un componente del juego.

### FIN DE LA AVENTURA

La Fase de Aventura termina en el momento en que se da alguno de los siguientes supuestos:

1. En el momento en que los Personajes logran cumplir los Objetivos indicados en el Libro de Campaña.
2. Al principio de una Ronda de Sucesos, si todos los Piratas y Aliados están [KO].
3. Durante la Ronda de los Personajes, si debido a la colocación de las losetas y de los marcadores de Sin Salida, los Personajes no pueden continuar explorando el mapa y quedan sin descubrir losetas esenciales para la trama (normalmente con uno de los Objetivos).
4. El **marcador de la Bandera Pirata** llega a cero en el Tablero de Aventuras.

Al terminar una Fase de Aventura, los Piratas deben revisar la **Tabla de Éxito** del capítulo y obtener las recompensas indicadas. Según los objetivos conseguidos, los enemigos derrotados y las losetas descubiertas, un Pirata puede conseguir:

- **Éxito total:** ocurre si se han logrado todos los objetivos del capítulo y no estás [KO] al llegar al final de la Fase de Aventura.
- **Éxito parcial:** ocurre cuando la Tabla de Éxito únicamente indica que se puede continuar la aventura, aunque no se hayan logrado todos los objetivos y no estás [KO] al llegar al final de la Fase de Aventura.
- **Fracaso:** ocurre si estás [KO] al finalizar la Fase de Aventura, pero alguno de los Personajes restantes consigue finalizar la Fase de Aventura con éxito.
- **Repetir la Aventura:** Si todos los Personajes están [KO] al inicio de la Ronda de Sucesos, se debe repetir la Fase de Aventura sin determinar quiénes han logrado un éxito total, parcial o un fracaso.

Si los Piratas han conseguido un éxito parcial que les permite continuar la Campaña, pueden repetir la misión, si lo desean, para mejorar su resultado.

Si se repite una Fase de Aventura, deben descartarse todas las [MON], [PP], objetos, Objetos Legendarios, cartas de Búsqueda y marcadores de Objetivo conseguidos en el intento anterior, comenzando la misión en idénticas condiciones (equipo, [HER], [PD]) al intento anterior.

Recuerda que el equipo inicial de cada Pirata es devuelto a sus respectivos dueños al finalizar la Fase de Aventura.

Al finalizar con éxito una aventura, y antes de pasar a la siguiente fase, sigue los siguientes pasos:

1. Obtén las [MON] y [PP] que se indiquen en las cartas de Búsqueda.
2. Todas las cartas de Búsqueda, excepto los Objetos Legendarios, se devuelven al mazo.
3. Los Personajes que tengan algún Objetivo reciben los [PP] y/o [MON] indicados en la Tabla de Objetivos del capítulo.

4. Cada jugador anota en su Hoja de Registro los cambios en [MON], [PP], heridas permanentes, etc.

5. Si ningún Pirata era el Capitán, determinad quién obtiene la capitanía según indique el capítulo o, en caso de que no se especifique un método, la capitanía será para aquel Pirata que haya obtenido más [PP] durante la Fase de Aventura (en caso de empate, desempata mediante una tirada enfrentada de [CAR]).

## CAPÍTULO VIII FASE DE TRAVESÍA

*“Lo que más asustaba a la gente eran las historias que contaba. Terroríficos relatos donde desfilaron ahorcados, condenados que «pasaban por la plancha», temporales de alta mar, leyendas de la Isla de la Tortuga y otros siniestros parajes...”*

- Fragmento de *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson

Como en toda buena aventura de piratas, no podemos olvidarnos de las travesías, los combates navales, los abordajes, los motines... Aquí vas a encontrar todo esto y mucho más.

El Capitán debe alcanzar la isla objetivo tratando de conseguir algún botín, mantener alta la moral de la tripulación y evitar ser capturado o que hundan el barco.

El resto de jugadores debe cumplir su labor marinera con el mayor éxito posible, para así ganarse la confianza del resto de la tripulación y, llegado el caso, postularse como candidato a la capitanía del barco.

### CONCEPTOS IMPORTANTES

Antes de empezar a describir la dinámica de la Fase de Travesía convendría explicar algunos conceptos que son propios de esta fase.

#### LA DAMA DEL SUR

Tras finalizar con éxito el primer capítulo de la campaña “Sombras del Caribe”, los Piratas dispondrán de un barco llamado “La Dama del Sur”.

El Capitán debe anotar en su hoja de registro las siguientes características de “La Dama del Sur” (no te preocupes, todas ellas se irán explicando a lo largo de este capítulo):

- **Tipo de barco:** Bergantín (ver [página XX](#))
- **Capacidad de Bodega:** 7 (coloca un marcador de impacto en la columna 8).
- **Velas:** 3 (coloca un marcador de impacto en la casilla de Velas 4).
- **Marcadores de Cañón:** 3 cañones (colócalos en la «Bodega»).
- **Grupos Piratas:** 4 [GP] (colócalos en los «Camarotes»).
- **Marcadores de Mercancía:** 2 Barriles de Ron y 3 Provisiones (colócalos en la «Bodega»).

En los siguientes capítulos de la campaña, podrás comprar en la Fase de Puerto nuevas mercancías, provisiones o incluso un nuevo barco para la siguiente Fase de Travesía.

#### MORAL [BP]

La Moral, indicada en la Fase de Travesía mediante el icono del marcador de Bandera Pirata [BP], es una medida del ánimo y la lealtad que guarda la tripulación hacia el Capitán. Si la Moral desciende demasiado, es posible que alguien de la tripulación se amotine y logre hacerse con la capitanía, así que más te vale no bajar la guardia y presta atención a tu tripulación.

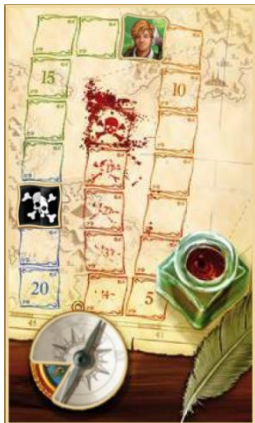
La Moral puede descender por varios motivos:

- Debido a las cartas de Evento.
- Si un [GP] es eliminado se resta 3 [BP].
- Si el Capitán decide recolocar a un Personaje en otro puesto se resta 1 [BP] (ver ¡Todos a sus puestos!, [página XX](#)).
- Si no se gasta un marcador de Provisiones cuando pasa una Jornada se restará a la [BP] el resultado de un dado (ver Ronda de Singladura, [página XX](#)).
- Si huyes del Área de Efecto de ciertos enemigos (ver Huida frente a un Enemigo, [página XX](#)).

Sin embargo, la Moral puede aumentarse de diversas maneras:

- Gracias a ciertas cartas de Evento.
- Una vez por Jornada, el Capitán puede gastar en cualquier momento un marcador de Ron para sumar el resultado de un dado a la [BP]. Coloca el marcador de Ron sobre el Reloj como recordatorio.
- Derrotando a ciertos enemigos de mar (ver Derrota de un enemigo, [página XX](#)).

La Moral [BP] está en 18, los [PC] del Grumete están en 12 y el Reloj marca el 5, por lo que es de noche.



#### PUNTOS DE CONFIANZA [PC]

Si la Moral indica la entereza de la tripulación y su confianza hacia el Capitán, los Puntos de Confianza [PC] representan la fidelidad que los Personajes van ganando entre

la tripulación gracias al éxito de sus acciones y a su solvencia al resolver los percances provocados por las cartas de Eventos.

El Capitán no gana [PC] por realizar acciones en el Barco Pirata. Únicamente ganará [PC] cuando resuelva con éxito una carta de evento. Cuando en las reglas se mencione a “un Personaje” o “cualquier Personaje” que tras realizar una acción gana [PC], se referirá a cualquiera menos el Capitán.

Al finalizar la Fase de Travesía, los [PC] de cada Personaje (incluido el Capitán) se convierten en [PP] para cada uno.

Los Aliados también convierten sus [PC] en [PP] y cada Personaje que haya contratado a un Aliado gana la mitad de los [PP] que ha acumulado dicho Aliado. Si el Aliado es el Capitán, no obtiene ningún [PP] de esta manera.

#### MOTÍN

Si el marcador de Personaje de un PJ sobrepasa la casilla donde está el marcador de [BP], el PJ puede instigar inmediatamente un motín. Cuando ocurre un motín, deben participar el Capitán, el PJ que lo provocó y, opcionalmente, cualquier otro que haya sobrepasado la [BP]. A todos los PJ que participen en el motín, excepto el Capitán, los llamaremos «amotinados».

- Todos los PJ transforman sus [PC] en [PP] y lo suman a lo anotado en la Hoja de Registro. La [BP] se sitúa en la casilla 20, y los [PC] de cada PJ se sitúan en 0.
- Los amotinados y el Capitán cogen una moneda para representar cada 10 [PP] que tengan anotados en la Hoja de Registro en este momento, y deciden en secreto con cuántas monedas van a participar en la puja por la capitanía.
- El mínimo de monedas con las que un amotinado debe apostar para poder disputar la capitanía es 1.
- Los jugadores implicados extienden su puño con las monedas ocultas que han estimado oportuno, y a la cuenta de tres, todos los jugadores muestran a la vez sus manos. Aquel que muestre la mayor cantidad es nombrado Capitán y adquiere las cartas de Encargo que no haya completado el anterior Capitán.
- Todos los jugadores que hayan pujado pierden 10 [PP] por cada moneda utilizada en la puja.
- **Desempates:** cualquier empate se resuelve con una tirada enfrentada de [CAR], hasta resolver el empate. El ganador se hace con la capitanía.

Si los [PC] de uno de tus Aliados sobrepasan la [BP], automáticamente pierdes la capitanía y debes jugar el capítulo «Náufragos».

#### PUNTOS DE MANDO

Los Puntos de Mando son utilizados por el Capitán para ordenar a los [GP] que se muevan a las diferentes partes del barco.

El Capitán siempre dispone de un único punto de mando (por ser Capitán), independientemente de donde se encuentre. Sin embargo, si un Personaje (incluido el propio Capitán) se coloca en el Puente de Mando, otorgará al Capitán tantos puntos de Mando como puntuación tenga en [CAR] (ver Puente de Mando, [página XX](#)).

Si el Capitán utiliza más de un Punto de Mando gracias a un Personaje que está en el Puente de Mando y que no sea el propio Capitán, dicho Personaje gana 1 [PC].

Cada punto de Mando se puede utilizar durante la Ronda de Singladura para mover una única vez a un único [GP] de una parte del barco a otra (ver ¡Todos a sus puestos!, [página XX](#)). El Capitán no tienes por qué gastar todos los Puntos de Mando a su disposición. Sin embargo, los Puntos de Mando no se conservan entre una ronda y la siguiente.

#### INCONSCIENTE/INCAPACITADO [KO]

Durante la Fase de Travesía, si un PJ queda [KO] por un efecto o por recibir todas las [HER] posibles, perderá todos los [PC] acumulados y se trasladará inmediatamente a la «Enfermería».

Si un [GP] recibe una segunda [HER], éste queda Incapacitado y se trasladará inmediatamente a la «Enfermería».

#### COMPONENTES DE LA TRAVESÍA

##### LOSETAS DE MAR

Representan la zona del mar por donde se mueve tu barco, con casillas hexagonales de tres tipos:

- **Casillas de tierra:** que son innavegables y representan el terreno de las islas del Mar Caribe. Cuando calcules la distancia de aparición de un enemigo o la distancia de un avistamiento, cuenta las casillas de tierra que haya en línea recta. A la hora de un Combate naval, las casillas de tierra impiden disparar a un Enemigo de mar que esté al otro lado de estas casillas (ver Combate naval, [página XX](#)).
- **Casillas de agua:** que sí son navegables y rodean la totalidad de las islas del tablero. Es por estas casillas por donde se moverá el Barco Pirata y aparecerán los distintos Enemigos de mar.
- **Casillas de costa:** entre las casillas de agua existen las casillas que se encuentran adyacentes a las casillas de tierra. Estas casillas de agua se llaman casillas de costa y se distinguen del resto porque presentan una línea de color azul claro por el lado adyacente a las casillas de tierra.

Para atracar en una isla debes alcanzar la casilla de costa que contiene el pergamino con una inicial (ver Atracar en una isla, [página XX](#)).

##### MARCADORES DE OBJETIVO

Se colocan en las casillas de costa con un pergamino para señalar cuáles son las Islas Objetivo hacia las que debe navegar la tripulación.

Normalmente, el objetivo de la Fase de Travesía es encontrar el marcador de Objetivo “1” para iniciar la Fase de Aventura del capítulo. En la sección de “Fase de Travesía” del capítulo correspondiente se indica en qué islas se deben poner los marcadores de Objetivo. Estos marcadores pueden descubrirse de alguna de las siguientes maneras:



- **Avistamiento:** si hay un PJ en la «Cofa» puede, en cualquier momento durante el movimiento del barco, revelar un marcador de Objetivo cuando haya una distancia en línea recta entre el Barco Pirata y el marcador igual o menor a su [PER] y ganar 1 [PC] por ello (ver Avistamiento, [páginas XX y ZZ](#)).
- **Cartografía:** si hay un PJ situado en el «Castillo de Proa» puede realizar una acción de Cartografiar para revelar un marcador de Objetivo (ver [página XX](#)).
- **Movimiento:** cuando el Barco Pirata entra en una casilla que contiene un marcador de Objetivo, éste debe voltearse (ver [página XX](#)).

### CARTAS DE EVENTO DE TRAVESÍA

Se usan para determinar los diversos acontecimientos que tienen lugar durante la Travesía (ver Eventos de Travesía, [página XX](#)).



### MARCADOR DE GRUPO PIRATA [GP]

Representan unos 10 marineros enrolados en tu barco. Según en qué localización los ubique el Capitán, desempeñan una tarea u otra. Además, son imprescindibles para los Abordajes y Combates Navales. El máximo que puedes llevar en un barco es 6 [GP].

- **Atributos:** tienen un valor 1 en todas las estadísticas ([CC], [CD], [AGI], [FUE], [INT], [PER]).
- **Cansancio:** Cuando se emplea a un [GP] para realizar una acción en un puesto de travesía aumenta en uno su cansancio. Si un [GP] queda exhausto no podrá realizar más acciones hasta que el Capitán use un Punto de Mando para enviarlo a los «Camarotes». Durante un abordaje, los [GP] no sufren cansancio (ver Cansancio, [página XX](#)).
- **Eliminación:** si un efecto «Elimina» a un [GP], devuélvelo a la caja de juego y el Capitán resta 3 [BP].
- **Eventos:** pueden realizar tiradas para un Evento de Travesía que afecte a su puesto siempre y cuando no haya ningún Personaje para resolverlo. Esto no cuenta como acción y por lo tanto no produce cansancio.
- **Heridas:** un [GP] que recibe un impacto añade una [HER] sobre su marcador para indicar que está herido. Si recibe un segundo impacto, el [GP] queda Incapacitado (ver a continuación).
- **Incapacitado ([KO]):** si un efecto deja «Incapacitado» a un [GP], muévelo inmediatamente a la «Enfermería». No puede volver a ser utilizado hasta que un personaje en la «Cubierta principal» realice una acción exitosa de auxiliar.



### MARCADORES DE MERCANCÍA

Las Mercancías representan los botines y los recursos que tienes cargados en la Bodega del barco o que puedes encontrar en tus rapiñas en alta mar. Cuando obtengas marcadores de Mercancía, deberás empezar a colocarlos en las casillas disponibles que están más a la derecha de la Bodega.

De entre todas las Mercancías, hay tres marcadores que son útiles más allá de su valor comercial:

- **Marcador de Madera:** tener reservas de madera en la Bodega facilita la reparación de los mástiles y el sellado de cualquier fuga de agua. Si el Capitán gasta un marcador de Madera cuando se esté realizando un Zafarrancho de reparaciones (ver [página XX](#)) sumará +2 a la tirada correspondiente.
- **Marcador de Provisiones:** cada vez que el Reloj de una vuelta completa, el Capitán debe gastar un marcador de Provisiones. De lo contrario, restará el resultado de un dado a la [BP].
- **Marcador de Ron:** Una vez por Jornada y en cualquier momento, el Capitán puede gastar un marcador de Ron para sumar el resultado de un dado a la [BP]. Coloca el marcador de Ron sobre el Reloj como recordatorio.



Oro x1, Metales x2, Telas x3, Tabaco x4, Ron x4, Esclavos x5, Provisiones x6, Azúcar x3 y Madera x3

### MARCADORES DE CAÑONES

Se colocan en las casillas de «Bodega» para indicar tu Potencia de Fuego y sirven para combatir a Enemigos de Mar.

### MARCADORES DE IMPACTO

Son para indicar los impactos que reciben tu barco o los enemigos. También indican el número de Velas y la capacidad de la Bodega que tiene un barco.

### MARCADOR DE SUCIEDAD

Se usa para indicar el avance natural del desgaste y suciedad del barco (ver Suciedad en Ronda de Singladura, [página XX](#)).

### TARJETAS DE MAR

Describen las características de los eventos de travesía que poseen tarjeta propia (ver Enemigos de Mar [página XX](#)) y de la exploración de islas.

### MARCADORES DE ENEMIGOS DE MAR

Durante la travesía, puedes encontrar enemigos y eventos de mar que están representados con estos marcadores:



**Encaramiento:** Tanto el marcador del Barco Pirata como los marcadores de Enemigo de Mar presentan una serie de flechas negras y/o flechas blancas. Las flechas blancas indican las direcciones a las que se puede desplazar frontalmente el Enemigo de Mar o el Barco Pirata.

En el caso de los barcos y ciertas bestias marinas, la flecha blanca central representa la proa (o la cabeza en el caso de las bestias) y determina la dirección de su encaramiento. Mientras que las flechas que están a la izquierda y a la derecha representan babor y estribor respectivamente.

### MARCADOR DE BANDERA PIRATA [BP]

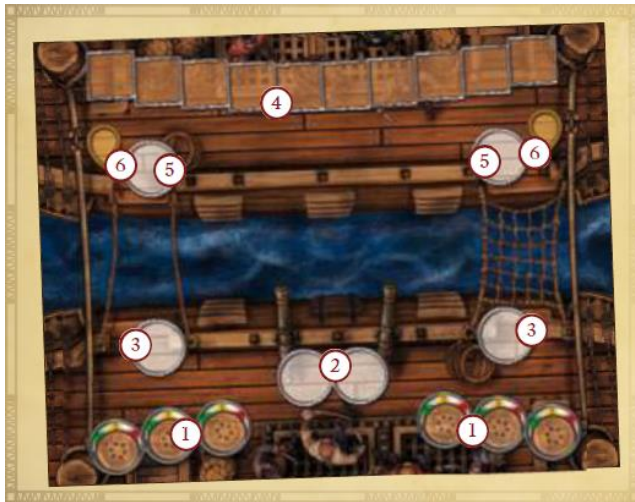
Se usa para contabilizar la Moral de la tripulación en la Escala de Moral del Tablero de Barco. Comenzamos generalmente en la posición 20 del tablero.

### MARCADORES DE PERSONAJE

Sirven para contabilizar los **Puntos de Confianza** [PC] de cada Personaje, indicando lo cerca que está un posible Motín (ver [página XX](#)). Comienzan en la posición 0 de la Escala de Moral del Tablero de Barco.

### TABLERO DE ABORDAJE

Representa la «Borda» del Barco Pirata y es un elemento esencial cuando se produce un abordaje (ver [Abordajes](#), [página XX](#)). El tablero se divide en dos zonas principales: tu barco y el barco enemigo, cada una con sus casillas correspondientes:



(1) Casillas para los [GP] / (2) Casilla de pedrero / (3) Casilla de abordar / (4) Casillas de Abordaje de Enemigos / (5) Casilla de combate / (6) Casilla de amarra



### TABLERO DE BITÁCORA

Este tablero representa las anotaciones del Capitán en su cuaderno de bitácora en cuanto al tiempo de travesía y las acciones de la tripulación, así como las eventualidades que alteran la moral. Este tablero tiene dos partes diferenciadas:

- **Escala de Moral [BP] / Puntos de Confianza [PC]** de la tripulación, numerado del 0 al 20. Ni la Moral ni los [PC] pueden superar "20" o caer por debajo de "0".
- **Reloj:** sirve de contador de turnos, indicando el paso del tiempo y dividiendo cada Jornada en 6 partes. Se considera que es de Día mientras marque del 1 al 4, y de Noche cuando marque del 5 al 6. Además, también indica la ubicación y el encaramiento de un enemigo al aparecer en alta mar (ver [página XX](#)).

### TABLERO DE BARCO PIRATA

En este tablero se representan los diferentes puestos de travesía del Barco Pirata a excepción de la «Borda», que está representada en el Tablero de Abordaje.



### PUESTOS DE TRAVESÍA

#### 1- APAREJO (MANIOBRAR)

- Indica el número de velas que tiene tu barco, a mayor cantidad más veloz será el navío. Señala con un marcador de impacto la cantidad de velas de las que dispones.
- Admite a tantos PJ y/o [GP] como velas no destruidas tenga el barco hasta un máximo de 4.
- Los PJ y/o [GP] situados en una vela pueden añadir dados para la Tirada de Velocidad que determina el movimiento del barco (ver Movimiento, [página XX](#)).
- Cuando el Aparejo recibe un impacto, desciende una casilla el marcador impacto.

#### 2- BODEGA

Es el lugar donde se almacenan los marcadores de Mercancía, Cañón y cualquier elemento que lleves en la travesía.

- Ningún miembro de la tripulación puede estar en la «Bodega».
- La «Bodega» está dividida en 10 columnas de 2 casillas cada una. En cada casilla puedes colocar un marcador de Mercancía o un marcador de Cañón, empezando por la columna de casillas "1" y siguiendo hacia la izquierda.
- Durante la travesía tu barco puede recibir impactos en la «Bodega». Al sufrir un impacto en ella, desplaza hacia la derecha el marcador de Impacto para reducir el tamaño de la Bodega (dicho marcador reduce la Bodega en una columna entera), empezando por la columna intacta que esté más hacia la izquierda, y desplazándose hacia la derecha con cada nuevo impacto que recibas. Cualquier marcador, tanto de Mercancía como de Cañón, que esté en una columna en la que se coloque el marcador de impacto, debe descartarse.

#### 3- BORDA (TABLERO DE ABORDAJE)

Situada en el Tablero de Abordaje, es donde los PJ y [GP] se preparan para las maniobras de abordaje (ver [página XX](#)).

- Admite a cuatro PJ y cualquier número de [GP]
- Durante la travesía, los PJ se pueden colocar en las casillas de abordar, o en las casillas de pedrero en previsión a un posible abordaje.

#### 4- CAMAROTES (INTRIGAR)

Es el lugar donde descansa y se recupera la tripulación. Junto a los camarotes existe una casilla para un único Pirata desde donde puede llevar a cabo una intriga y una casilla para un único [GP] desde donde vigilar a ese Pirata insidioso.

- Los PJ son devueltos a esta localización al principio de la Ronda de Singladura.
- Los [GP] que sean asignados a esta parte eliminan todo su cansancio, pero ninguno puede utilizarse para vigilar durante una Intriga (ver a continuación).
- Un único Pirata, que no sea el Capitán, puede decidir ir a los Camarotes para llevar a cabo una Intriga, y un único [GP] puede ser asignado para vigilar (ver Ronda de la Tripulación - Intrigar, [página XX](#)).

#### 5- CASTILLO DE PROA (CARTOGRAFIAR)

- Es la ubicación donde se lleva a cabo la acción de Cartografía.
- Solo admite un único Personaje.
- El PJ situado en el «Castillo de Proa» puede realizar una acción de Cartografiar para revelar un marcador de Objetivo (ver [página XX](#)).

#### 6- COFA (AVISTAR)

Desde lo alto de los mástiles se puede otear el horizonte con el fin de avistar islas, enemigos de mar y otros peligros que ocultan las traicioneras aguas del Caribe.

- Solamente admite un único PJ.
- **Aparición de enemigos:** si hay un PJ en la «Cofa» puede, cuando aparezca un Enemigo de mar, decidir que éste aparezca a una distancia en línea recta entre el Barco Pirata y el marcador igual o menor a su [PER] y ganar 1 [PC] por ello (ver [página XX](#)).
- **Avistamiento:** si hay un PJ en la «Cofa» puede, en cualquier momento durante el movimiento del barco, revelar un marcador de Objetivo cuando haya una distancia en línea recta entre el Barco Pirata y el marcador igual o menor a su [PER] y ganar 1 [PC] por ello (ver [página XX](#)).
- El Personaje puede avistar cualquier número de marcadores mientras esté en la «Cofa».

#### 7- CUBIERTA DE ARTILLERÍA (POTENCIA DE FUEGO)

Desde esta localización se disparan los cañones durante un combate naval.

- Solo admite un único PJ y/o un [GP], o hasta 3 PJ si no hay [GP].
- Se pueden disparar todos los cañones con un solo [GP] (ver Combate Naval, [página XX](#)).
- Si no hay [GP] en la cubierta de Artillería, cada PJ en el puesto puede disparar un cañón con un dado y sumar 1 [PC] si tiene [ÉXITO].
- Un PJ puede hacer uso de alguna de las tres maniobras de combate disponibles (ver Maniobras de Combate, [página XX](#)).

#### 8- CUBIERTA PRINCIPAL (MANTENIMIENTO)

A la intemperie se encuentra la «Cubierta principal» desde donde se gestionan la mayoría de tareas de mantenimiento y donde se realizan los preparativos para recuperar a la tripulación.

- Solamente admite un único PJ y 2 [GP].
- En esta localización se pueden realizar las siguientes tareas: Auxiliar, Mover mercancías, Zafarrancho de limpieza y Zafarrancho de reparaciones (ver Zafarranchos, [página XX](#)).
- Si el Capitán dispone de ciertas mejoras para el barco, se dispondrán de nuevas acciones en la «Cubierta Principal» (ver [página XX](#)).
- Cualquier Personaje que realice con [ÉXITO] alguna de las tareas mencionadas anteriormente, ganará 1 [PC] (menos en la acción Mover mercancías).

#### 9- ENFERMERÍA

Cuando un PJ o [GP] queda Inconsciente [KO] se mueve inmediatamente a la «Enfermería» (es rescatado por el resto de la tripulación a tiempo).

- El Personaje pierde todos sus [PC]. Durante las sucesivas Rondas de Singladura, puede intentar superar una tirada de [FUE] 4 para descartar una única [HER] y moverse a los «Camarotes». También puede recuperarse de todas sus [HER] y moverse a los «Camarotes» si otro PJ realiza una tirada con [ÉXITO] de Auxiliar (ver Ronda de la Tripulación - Auxiliar, [página XX](#)).
- Los [GP] no se recuperarán hasta que un PJ realice una tirada con [ÉXITO] de Auxiliar durante los Zafarranchos y los devuelva a los «Camarotes».



## 10 – PUENTE DE MANDO (ARENGAR)

Desde aquí se mantiene la calma y el orden de la tripulación, además de incrementar los Puntos de Mando del Capitán (ver [página XX](#)) para organizar las diferentes tareas de los [GP].

- Solo admite un único Personaje.
- Si un Personaje (incluido el propio Capitán) está en el Puente de Mando, el Capitán sumará a su Punto de Mando, una cantidad igual a la puntuación de [CAR] de dicho Personaje.
- Si el Capitán utiliza más de un Punto de Mando gracias a un Personaje que está en el Puente de Mando y que no sea el propio Capitán, dicho Personaje gana 1 [PC].

## 11 – TIMÓN (NAVEGAR)

Es el puesto esencial donde el timonel guía el barco siguiendo las instrucciones del capitán.

- Para mover el Barco Pirata, es obligatorio colocar un PJ en este puesto.
- Solo admite un único Personaje.
- Cualquier personaje que esté en el Timón y saque al menos un [ÉXITO] en una tirada de velocidad obtiene 1 [PC] (ver Movimiento, [página XX](#)).

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. **Losetas de mar:** coloca las losetas de mar formando un único tablero dividido en casillas hexagonales. Coloca el Barco Pirata en la casilla que indique el Libro de Campaña o, si no indica nada, colócalo en la casilla con el pergamino de la letra “D” (Isla Tortuga). Al colocarlo, el Capitán elige su encaramiento.
2. **Islas objetivo:** coge tantos marcadores de Objetivo como Islas Objetivo indique la sección de “Fase de Travesía” del capítulo correspondiente. Asegúrate que el marcador de Objetivo “1” está entre ellos y, a continuación, coloca al azar en cada casilla con pergamino de las islas indicadas un marcador de Objetivo bocabajo. El objetivo de la travesía es encontrar la isla con el marcador de Objetivo “1” (excepto que se indique otra cosa en el Libro de Campaña).
3. **Eventos de Mar:** baraja el mazo de Eventos de Mar y colócalo sobre la mesa.
4. **Tablero de Bitácora:** coloca el marcador de Bandera Pirata [BP] en el “20” de la Escala de Moral/Puntos de Confianza y los marcadores de Personaje de Piratas y Aliados sobre el “0”.  
A continuación, coloca el Reloj en la posición “1” en el Tablero de Bitácora.
5. **Tableros de Barco y Abordaje:** coloca en un lugar accesible el Tablero de Barco y el Tablero de Abordaje.  
Coloca un marcador de impacto un espacio a la izquierda del máximo de Velas que tenga el barco y otro marcador de impacto un espacio a la izquierda del máximo de Bodega. Finalmente, deja junto al tablero el marcador de Suciedad.
6. **Bodega:** coloca en la Bodega los marcadores de Mercancía y los marcadores de Cañón anotados en la hoja de registro del Capitán.
7. **Personajes y Grupos Piratas:** coloca las miniaturas de los Personajes y a los [GP] en los Camarotes del Tablero de Barco. Cada jugador debe tener a mano su hoja de registro y la tarjeta de su Personaje y sus Aliados, para consultar sus atributos y habilidades.
8. **Encargos:** Sigue las instrucciones de preparación de cualquier carta de Encargo disponible por parte del Capitán.
9. **Marcadores de Mercancía:** coloca el resto de los marcadores de Mercancía bocabajo en un montón sobre la mesa de juego.
10. **Enemigos de mar:** deja las Tarjetas de Mar y sus marcadores junto a las losetas de mar.

## SECUENCIA DE LA FASE DE TRAVESÍA

La Fase de Travesía se compone de Rondas de Singladura, de Tripulación, de Eventos y de Enemigos de mar.

### RONDA DE SINGLADURA

Estas es la ronda donde el Capitán anota el paso del tiempo y gestiona la ubicación de la tripulación. Durante la Ronda de Singladura debes seguir los siguientes pasos en el orden indicado:

#### 1. El día avanza

El Capitán debe avanzar el Reloj un espacio (excepto en la primera ronda de la travesía).

- Si el Reloj señala el 5 o el 6, es de noche.
- **Jornada:** Cuando el Reloj da una vuelta completa, habrá pasado una Jornada de travesía y el Capitán debe gastar un marcador de Provisiones. Si no lo hace, lanza un dado y resta su resultado a la [BP].

Un Capitán puede gastar un marcador de Ron por Jornada de travesía, en cualquier momento, para lanzar un dado y aumentar la moral de la tripulación tantos puntos como el resultado.

#### 2. Suciedad

Coloca el marcador de Suciedad sobre la «Cubierta principal» en el espacio indicado. Si el marcador de Suciedad ya se encontraba en la «Cubierta principal», gira el marcador una posición, mostrando el siguiente número en orden ascendente.

- Si el marcador señala el número III y un efecto de juego (como este paso) indica que debes añadir Suciedad, resta 1 [BP] por cada nivel que fuera a aumentar y el marcador se mantiene en la misma posición.

#### 3. ¡Todos a sus puestos!

Todos los PJ que no estén en la «Enfermería» o en una casilla de combate durante un abordaje, regresan a los Camarotes. Los [GP] se mantienen donde estuvieran en el turno anterior. A continuación:

- El Capitán elige un puesto de travesía del barco y coloca su miniatura en el espacio indicado.
- Cada uno de los PJ, en orden descendente de [PC], elige un puesto de travesía disponible del Tablero de Barco o del Tablero de Abordaje y coloca su miniatura en el espacio deseado.

Si dos Piratas están empatados en [PC], el capitán debe elegir el orden.

- Una vez se hayan colocado todos los PJ, los jugadores que han contratado a algún Aliado los asignarán a un puesto en el mismo orden.
- Un único Pirata puede colocarse en la casilla de intrigar que está junto a los Camarotes, para llevar a cabo una intriga (ver Zafarranchos – Intrigar, [página XX](#)).
- Durante este paso el Capitán puede, en cualquier momento, reasignar a uno o varios personajes a otro puesto de travesía de su elección a costa de restar 1 [BP] por cada Personaje reasignado.
- El Capitán utiliza su Punto de Mando más aquellos Puntos de Mando que le otorgue el Personaje que esté en el «Puente de Mando» (puede ser el propio Capitán) para mover a un [GP] a una localización disponible por cada Punto de Mando que quiera utilizar.  
Utiliza el Dial de [PA] para llevar la cuenta de los Puntos de Mando gastados.
- Si el Capitán utiliza más de un Punto de Mando gracias a un Personaje que está en el Puente de Mando y que no sea el propio Capitán, dicho Personaje gana 1 [PC].

### RONDA DE LA TRIPULACIÓN

Tantos los PJ como los [GP] podrán desempeñar diversas acciones dependiendo de en qué puesto de travesía se hayan colocado. Los Personajes intentarán destacar en sus labores para ganar [PC] y, llegado el caso, postularse como candidatos a la capitanía del barco. Un [GP] o PJ solo puede realizar una única tarea durante su turno.

Pero, además, también pueden realizar una tirada para resolver una carta de Evento si así se requiere durante la Ronda de Eventos (ver [página XX](#)).

Tanto los [GP] como los Personajes no están obligados a realizar alguna de las acciones asociadas al puesto de travesía donde se encuentran.

#### Cansancio

Cada vez que usas un [GP] para cualquier tarea de las que se describen a continuación (excepto “Mover mercancías”) debes aumentar en 1 su cansancio. Gira su marcador una posición, mostrando el siguiente número en orden ascendente. Si el [GP] estaba en la posición de Agotado, entonces queda Exhausto y se le dará la vuelta, indicando que no puede desempeñar ninguna tarea hasta que el Capitán use un Punto de Mando para enviarlo a los «Camarotes» a descansar.

Si un [GP] no realiza ninguna tarea o está en un Abordaje, no recibe cansancio.

#### 4. Zafarranchos

Son las diferentes acciones que tienen disponibles los PJ y [GP] para llevar a cabo la travesía. Cada PJ y [GP] puede realizar una de las siguientes acciones:

**Estas acciones se resuelven en el orden que determine el Capitán.**

- **Auxiliar:** un PJ en la «Cubierta principal» puede realizar una tirada de [INT] 4. Si tiene [ÉXITO], suma 1 [PC] y un [GP] o un PJ abandonan la Enfermería descartando todas sus [HER] y colocándose en los «Camarotes» (por lo que se recuperan totalmente de su cansancio).
- **Avistar:** un único PJ situado en la «Cofa» puede, en cualquier momento del movimiento del barco, revelar un marcador de Objetivo cuando haya una distancia entre el Barco Pirata y el marcador igual o menor a su [PER]. Si es así, suma 1 [PC]. El PJ puede realizar cualquier número de avistamientos durante el movimiento del barco.
- **Cartografiar:** si el marcador de Objetivo “1” aún no ha sido descubierto, un Personaje en el «Castillo de Proa» puede realizar una tirada de [INT] 5. Por cada [ÉXITO], coloca una gema sobre un marcador de Objetivo a tu elección y suma 1 [PC]. Cuando coloques el tercer [PD] sobre un marcador de Objetivo, muestra su dorso y retira los marcadores de [PD] (ver Marcadores de Objetivo, [página XX](#)).
- **Intrigar:** un único Pirata, que no sea el Capitán, y que decida quedarse en los «Camarotes» puede llevar a cabo una intriga o no hacer nada.  
Un Capitán puede sospechar de algún PJ que se ha quedado en los «Camarotes» y tratar de desenmascarar sus planes. Para ello, puede poner 1 [GP] en la casilla habilitada junto a los «Camarotes».

A continuación, el PJ elige esconder en su mano una [MON] de oro, plata o cobre, o dejarla vacía. Si el Capitán tiene a un [GP] vigilando podrá escoger en secreto una [MON] de oro, plata o cobre, intentando coincidir con la misma del Personaje. A la cuenta de tres, el Pirata y el Capitán muestran a la vez el contenido de sus manos.

Si el PJ muestra la mano vacía, no ha pasado nada. Si el Capitán y el Pirata tienen una moneda del mismo tipo, el Pirata ha sido pillado. El PJ pierde 5 [PP] y no puede realizar ninguna acción de intriga durante el resto de la Fase de Travesía.

Si el PJ muestra una moneda y el Capitán no ha mostrado la misma o no ha puesto a ningún [GP] a vigilar, la intriga ha tenido [ÉXITO]. Según el tipo de moneda, se aplica el resultado asociado:

- **Oro - Desvalijar:** el Pirata gana un dado+3 [MON], que son restadas del Botín de la Tripulación (si hay monedas suficientes).
- **Plata - Difamar:** el Pirata gana 3 [PC].
- **Cobre - Escamotear:** descarta un marcador de Ron para recuperar todos tus [PD] o un marcador de Provisiones para descartar todas tus [HER] (si hay mercancías disponibles).

*Peter “Rastrapiés” se queda en los camarotes. Lobo Jones sospecha de él y pone un [GP] a vigilarle. Ambos escogen en secreto una moneda. Lobo Jones piensa que Peter va a difamarle así que escoge plata. A la de tres, ambos abren las manos y Peter “Rastrapiés” enseña... ¡una moneda de oro! Como ambas monedas son diferentes, Peter “Rastrapiés” consigue desvalijar los camarotes*

- **Mover mercancías:** un PJ o un [GP] en la «Cubierta principal» pueden realizar esta tarea una única vez durante la Ronda de Tripulación. Esta tarea no genera cansancio, por lo que se puede realizar otra acción distinta en la «Cubierta principal» en el mismo turno.
  - Si hay al menos un [GP] en la Cubierta principal, el Capitán puede descartar (Soltar lastre) o reubicar cualquier número de marcadores de Mercancía o Cañón.
  - Si no hay ningún [GP] pero hay un PJ, puede descartar o reubicar un marcador de Mercancía o Cañón por turno, con el permiso del Capitán.

Reubicar una mercancía permite intercambiar dos marcadores de posición, o mover un marcador a un espacio vacío.

- **Zafarrancho de limpieza:** si en la «Cubierta principal» hay al menos un [GP] disponible o un PJ, se puede girar el marcador de suciedad en orden descendente, o retirarlo si está a 1 de Suciedad. La suciedad desciende según el siguiente orden de prioridad:
  - Primero, si el Capitán lo desea y hay un [GP] disponible en la «Cubierta principal», es él quien reduce la suciedad.
  - Después, si aún queda suciedad y hay un PJ, puede realizar una tirada de [AGI] 5. Si [ÉXITO], reduce la suciedad y suma 1 [PC].
- **Zafarrancho de reparaciones:** cada [GP] en la «Cubierta principal» puede realizar una tirada de [INT] 5. Si [ÉXITO] repara un impacto en las Velas o en la Bodega.
  - Un PJ puede realizar una tirada de [INT] 4. Si obtiene [ÉXITO2] repara un impacto en las Velas o en la Bodega y suma 1 [PC].
  - En ambos casos, el Capitán puede gastar un marcador de Madera para sumar +2 a la tirada de reparación del [GP] o el PJ.

## 5. Movimiento (Tirada de Velocidad)

Solo el Capitán decide cómo y dónde se mueve el barco en las losetas de mar.

El Barco Pirata o un Enemigo puede realizar la totalidad o una parte de su [MOV], además de un combate naval y un abordaje en la misma ronda, pudiendo intercalar entre las distintas acciones los puntos de movimiento obtenidos.

- **Combate naval:** Si hay alguien en el puesto de «Artillería», el Capitán puede ordenar un combate naval en cualquier momento del [MOV] del Barco Pirata (ver [página XX](#)).
- El barco puede desplazarse una casilla gastando 1 [MOV] hacia cualquiera de las 3 posiciones de su encaramiento, indicado por las flechas blancas de su marcador hexagonal. Al hacerlo, el barco encara la proa en la dirección del movimiento realizado (ver Encaramiento, [página XX](#)).
- El barco también puede girar en la misma casilla 60° a babor o estribor, gastando un [MOV] para cambiar su encaramiento.



Es obligatorio que un PJ esté al Timón para que el barco realice cualquier movimiento (ya sea impulsado por las corrientes marinas o por el viento).

Hay 3 factores que determinan cuántos [MOV] puede realizar el barco: el peso de la carga que lleva el barco en la «Bodega» (Índice de Carga), la pericia del timonel para aprovechar las corrientes marinas (Navegación) y el impulso del viento en el «Aparejo» (Maniobras). Como el resto de tiradas del juego, el máximo número de dados que se pueden tirar para moverse es de 5.

- **Índice de Carga (IC):** cada número del IC corresponde con un color de la «Bodega» (verde, amarillo o rojo) e indica el valor a superar con la Tirada de Velocidad. Cuando coloques tus marcadores de Mercancía y/o Cañón, empieza ocupando las casillas de la derecha (IC = 2) y continúa rellenando hacia el extremo contrario de la Bodega. Cuando empieces a ocupar las casillas amarillas, el IC cambia a 3 y cuando llegues a las casillas rojas, el IC cambia a 4. Cuanto más llena está la Bodega, más aumenta el índice de carga y es más difícil que el barco avance.
- **Navegación:** el PJ que está asignado al «Timón» tira un dado (más las bonificaciones por habilidades). Por cada resultado obtenido que supere el valor del IC, el barco puede realizar un [MOV]. Si ha obtenido al menos un [ÉXITO], el personaje gana 1 [PC].
- **Maniobras:** cada [GP] y PJ que está asignado en el «Aparejo» puede tirar un dado (más sus bonificaciones por habilidades). Cada resultado que supere el IC se considera un [ÉXITO] y permite realizar un [MOV]. Los PJ que tenga [ÉXITO] en esta tirada suman 1 [PC].

Los dados que les correspondan a los [GP] los lanza el Capitán. El barco puede avanzar un [MOV] por cada [ÉXITO] obtenido, pero nadie gana [PC] por dichos [ÉXITO].

Si debido al uso de habilidades los Personajes y los [GP] generan más de 5 dados para la Tirada de Velocidad, la prioridad del lanzamiento de los dados sería: 1) el PJ en el «Timón»; 2) los [GP] en el «Aparejo»; 3) los PJ en el «Aparejo» por orden descendente de [PC]; 4) otros PJ (como la Bruja y su Habilidad «Dominar vientos».

## Marcadores de Objetivo

Cuando el Barco Pirata entra en una casilla que contiene un marcador de Objetivo, debe voltearla para revelar si es la isla Objetivo (marcador de Objetivo «1»).

Recuerda, si hay un PJ en la «Cofa» puede, en cualquier momento durante el movimiento del barco, revelar un marcador de Objetivo cuando haya una distancia en línea recta entre el Barco Pirata y el marcador igual o menor a su [PER] y ganar 1 [PC] por ello (ver Avistamiento, [páginas XX y ZZ](#)).

También puedes revelar un marcador de Objetivo mediante la acción de Cartografiar.

Si se han revelado todos los marcadores de Objetivo menos el de la isla objetivo «1», éste se revela inmediatamente sin que nadie gane [PC] por ello. Si se revela el objetivo «1», descarta inmediatamente el resto de marcadores de Objetivo sin que nadie gane [PC] por ello.

## Atracar en una isla

Para atracar en una isla, el Capitán debe acabar el [MOV] en una casilla con pergamino sin que haya Enemigos agresivos activos en el tablero y declarar que atraca. Cuando el Barco Pirata atraca en una isla, no se roba carta de Evento durante ese turno. Al atracar debe realizar una o varias de las siguientes acciones:

**Enterrar el botín:** al atracar en una isla, el Capitán puede decidir enterrar la cantidad que desee del Botín de la Tripulación (ver [página XX](#)). Anota en la hoja de registro del Capitán la letra de la isla y la cantidad de [MON] restada del total del Botín de la Tripulación. Volver a la isla permite al Capitán recuperar la cantidad de [MON] que desee. Si un jugador pierde la capitania y ha enterrado un botín, en el caso de que regrese a la isla, puede tomar ese botín para sí mismo.

Cada Capitán solo puede enterrar el Botín de la Tripulación en una única isla.

**Explorar:** el Capitán asigna la cantidad de [GP] que desee para realizar la exploración y cada PJ, incluido el Capitán, decide si unirse a la exploración o quedarse en el barco. A continuación, toma la Tarjeta de mar de Exploración de Isla.



- El Capitán determina qué tipo de isla se va a explorar lanzando un dado y contrastando el resultado con la columna correspondiente.
- Una vez determinada la isla, el Capitán lanza un dado por cada [GP] para determinar qué marcadores de Mercancía obtiene en la fila de Hallazgo correspondiente.
- Si un [GP] obtiene un resultado de «Incapacita» es enviado inmediatamente a la «Enfermería». Si obtiene un resultado de «Elimina», devuélvelo a la caja de juego y el Capitán resta 3 [BP].
- Los [GP] que obtenga algún Hallazgo regresan a los «Camarotes» eliminando todo su cansancio.

Los Personajes que se han unido a la exploración lanzan tantos dados como su [PER] y se quedan con el dado con el resultado más alto, comprobando dicho resultado en la fila de Hallazgo.

- Si un PJ obtiene algún Hallazgo, gana 2 [PC]. Si no encuentra nada, resta 1 [PC].
- Si un PJ obtiene un resultado de «Incapacita» o «Elimina», resta 2 [PC] y es enviado a la «Enfermería».

Una vez finalice la exploración, el Capitán puede reorganizar la «Bodega» descartando y/o recolocando los marcadores de Mercancía que desee y escogiendo qué marcadores de Mercancía obtenidos a través de los Hallazgos se queda.

**Realizar un encargo:** el Capitán puede iniciar o finalizar un encargo en la isla siguiendo los requisitos indicados en la carta.

**Terminar la Fase de Travesía:** si el Capitán atraca en la isla con el marcador de Objetivo 1 y no hay Enemigos agresivos activos tras acabar la Ronda de Tripulación, la Fase de Travesía termina exitosamente.

## RONDA DE EVENTOS

Si el Barco Pirata no está atracado en una isla, roba una carta de Evento y resuelve el efecto indicado. Si el evento requiere realizar una tirada, esa tirada la hace el PJ o, si no lo hay, un [GP] que ocupe el puesto indicado. En caso de que haya más de un PJ en un mismo puesto, el Capitán decide quién realiza la tirada.

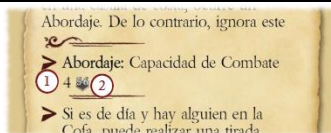
Recuerda que las tiradas de los [GP] las realiza el Capitán y que no gana [PC] si tiene éxito. También que los [GP] no aumentan su cansancio al resolver cartas de Evento.

**Clima [CLI]:** Algunas cartas de Evento presentan un icono de Clima [CLI]. Este icono se utiliza en conjunción con algunos efectos de juego, especialmente de ciertas habilidades que aluden a este icono. Cuando robes una carta con este icono sigue la descripción del efecto (o efectos) correspondiente.

## Aclaraciones de eventos

- **Abordajes:** algunas cartas de Evento como **Armada Real** o **Pesadillas nocturnas** provocan abordajes repentinos. Estos abordajes se resuelven como los provocados por los barcos enemigos (ver Abordajes, [página XX](#)).





En este ejemplo, los enemigos situarían a 4 AE (1) en el Tablero de Abordaje y cada AE impactaría con un resultado de 5-6 (2).

- **Cangrejo de mar:** el Cangrejo de mar aparece en la misma casilla que el Barco Pirata.
- **Defensa:** algunas cartas de Eventos como el **Cangrejo de piedra** o la **Torre de vigilancia** presentan un atributo distintivo llamado “Defensa”. La Defensa indica la dificultad que debes superar con tu Tirada de Potencia de Fuego para causar un impacto y, al mismo tiempo, es la Vida que tiene ese enemigo. Cada vez que el enemigo recibe un impacto, coloca una [HER] sobre su carta hasta igualar su valor de Defensa, momento en el que el enemigo es derrotado y se retira su carta.
- **Pólvora mojada:** Si no se logra recuperar el cañón en el momento en el que se roba el evento, podrás recuperarlo si lo conservas al inicio de la siguiente Fase de Puerto.
- **Sargazos:** Descarta esta carta, al inicio de la siguiente Ronda de Eventos.

### Movimiento involuntario

Algunas cartas de Evento obligan a mover el Barco Pirata. Cuando el barco es afectado por un efecto de juego de este estilo mantiene su encaramiento.

- **Bruma:** si un efecto de juego obliga a mover al barco más allá del borde del tablero, sitúalo en la última casilla de mar disponible y avanza inmediatamente el Reloj un espacio.
- **Choque:** si un efecto de juego obliga a mover al Barco Pirata contra un Enemigo, sitúalo en la última casilla adyacente antes del choque y sufre 1 impacto en la Bodega/Cuerpo del enemigo y en la bodega del Barco Pirata.
- **Islas:** si un efecto obliga a mover al Barco Pirata hasta una casilla de isla, sitúalo inmediatamente en la última casilla de costa por la que cruzó y sufre 2 impactos en la «Bodega».

### Aparición de Enemigos de mar

Cuando una carta de Evento indique la aparición de un Enemigo éste aparece siguiendo la dirección que indique el Reloj en línea recta, exceptuando el Remolino de agua (ver [página XX](#)). Cuenta todas las casillas en línea recta, incluyendo las casillas de tierra.

- **Distancia:** Mientras es de día (cuando el Reloj marca desde el “1” hasta el “4”), aparecerá dejando 2 casillas entre el Barco Pirata y la casilla de aparición. Si hay algún PJ en la «Cofa», el enemigo puede aparecer de la manera habitual o, si el PJ lo decide, dejando entre el Barco Pirata y el marcador de Enemigo tantas casillas como indique la [PER] del PJ. En este caso el personaje suma 1 [PC].

Si es de noche (cuando el Reloj marca desde el “5” hasta el “6”), los Enemigos aparecen una casilla más cerca de lo normal.

- **Encaramiento:** tira un dado y comprueba el resultado en el Reloj. Coloca la proa (o cabeza) del enemigo mirando hacia el lado del hexágono que coincida con el número de la tirada.
- **Islas:** un Enemigo de Mar que, por defecto, aparezca sobre una casilla de tierra o fuera de los límites del tablero, no aparece. En estos casos descarta el evento. Un PJ en la «Cofa» no puede provocar el descarte de un enemigo al situarlo en una casilla de isla o fuera de los límites del tablero de mar.

Tras comprobar si aparece, toma su Tarjeta de Enemigo y coloca los marcadores de impacto en la casilla más a la izquierda de su Velocidad, Capacidad de Combate y Bodega/Cuerpo (en los casos en que se necesite).

### REGLA OPCIONAL: LÍMITE DE ENEMIGOS

Para facilitar la Fase de Travesía (especialmente en partidas de dos o tres jugadores) puedes establecer un límite a la cantidad de Enemigos de mar agresivos que pueden aparecer en el tablero. Si al robar una carta que provoca la aparición de un Enemigo agresivo ya hay sobre el tablero dos Enemigos de mar agresivos, descarta la carta y roba otra en su lugar.

### RONDA DE LOS ENEMIGOS DE MAR

#### Tarjeta de Enemigo de Mar

1. **Nombre del enemigo.**
2. **Velocidad:** indica el número de dados que lanza en su Tirada de Velocidad y los resultados con el que cada dado produce un [MOV] (2.1).
3. **Potencia de Fuego:** indica los dados que se van a usar en el Combate Naval y los resultados con el que cada dado produce un impacto (3.1).
4. **Capacidad de Combate:** indica el número de grupos de AE (Abordaje de Enemigos) del que dispone para lanzar un abordaje y el resultado con el que cada AE produce un impacto (4.1).
5. **Bodega/Cuerpo:** son los impactos que el enemigo puede recibir antes de acabar hundido. Algunos enemigos transportan valiosas mercancías en las bodegas de barco. Trata de no dañarlas demasiado si pretendes conseguir ese botín.
6. **Moral:** algunos Enemigos pueden aumentar la Moral (6.1) cuando son derrotados o reducirla (6.2) si se huye de ellos (ver páginas [XX](#) y [ZZ](#)).
7. **Tipología:** los enemigos se dividen en agresivos (banderín rojo), neutrales (banderín blanco) y pasivos (banderín azul).



El Galeón lanza 4 dados para calcular su [MOV] teniendo que sacar 5 o 6 para considerarse exitoso. En la tirada de dados se obtienen 2, 2, 4, 5. El Galeón sólo avanza una casilla.

El Capitán decide el orden de activación de los Enemigos de Mar y realiza sus tiradas.

### Área de efecto de los enemigos

El área de efecto de un enemigo hace referencia a todas las casillas que hay desde la posición del enemigo hasta una distancia de 5 casillas. Si el Barco Pirata está dentro de dicho área, el Enemigo se considera activo.

Si en cualquier momento, y por cualquier razón, el Barco Pirata abandona el área, aplica la pérdida de moral (roja) indicada en la tarjeta de enemigo y el enemigo pasa a considerarse inactivo. Sin embargo, podrá seguir moviéndose tal y como se explica en la siguiente sección.

### Movimiento y ataque de los Enemigos

Cuando un enemigo está activo se moverá, si así lo indica su Tipología, realizando una Tirada de Velocidad con tantos dados como indique la Velocidad en su Tarjeta de Mar. Por cada [ÉXITO], el Enemigo de Mar realiza un [MOV].

- **Enemigos agresivos:** en todo momento tratan de perseguir, hundir o abordar el barco pirata. Al moverse, intentan ponerse en posición para usar su Potencia de Fuego. Si tras disparar aún le queda [MOV], intentarán situarse en la misma casilla que el Barco Pirata para abordarlo.
  - Un Enemigo agresivo **inactivo**, se mueve cada turno una casilla hacia el Barco Pirata.
- **Enemigos neutrales:** este tipo de enemigo no realizará ninguna acción ni [MOV] a no ser que realices alguna acción de combate en su contra, en cuyo caso, se convierte en un enemigo agresivo.
  - Un Enemigo neutral **inactivo**, se mantiene en su casilla.
- **Enemigos pasivos:** tratan de alejarse lo más rápidamente posible del Barco Pirata. Si pueden disparar, lo hacen antes de moverse. Los enemigos pasivos nunca intentarán un abordaje, su Capacidad de Combate solo se usa cuando son abordados.
  - Un Enemigo pasivo **inactivo**, se mueve en cada turno una casilla hacia su objetivo más cercano.

Como el Barco Pirata está dentro del área de efecto del Galeón, éste último realiza una Tirada de Velocidad. El Monstruo Marino, al estar inactivo, solo mueve una casilla hacia el Barco Pirata por ser un enemigo agresivo.



### Derrota de un enemigo

Un Enemigo cuya Bodega/Cuerpo se reduce a 0, se considera derrotado y hundido. Obtienes la bonificación de moral (gris) por la victoria y después retira su marcador.

Un Enemigo cuya Velocidad se reduce a 0, seguirá moviéndose con un dado.

Un Enemigo cuya Capacidad de Combate se reduce a 0 se considera derrotado y si el marcador del Barco Pirata está en la misma casilla, rendido/capturado. Obtienes la bonificación de moral por la victoria y, si se trata de un barco enemigo y estás en la misma casilla, podrás “Saquearlo” (ver Saqueos tras un abordaje, [página XX](#)). Después retira su marcador del tablero.

### Huida frente a un enemigo

Si en cualquier momento el Barco Pirata y un Enemigo se alejan más de 5 casillas, aplica la pérdida de Moral (color rojo) indicada en la Tarjeta de mar.

## Aclaraciones de las Tarjetas de mar

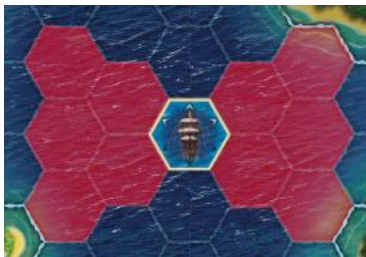
En la tarjeta de cada enemigo vas a encontrar sus atributos y características. Veamos algunas peculiaridades de cada uno.

- **Ballena:** (neutral) Permanece inmóvil si nadie la ataca. En el momento en que recibe un impacto, cambia su comportamiento a enemigo agresivo e intenta embestir tu barco.
  - Cuando coincide en la misma casilla que tu barco, éste recibe automáticamente 2 impactos en la Bodega.
  - Después del ataque, la ballena debe moverse a otra casilla para repetir de nuevo el ataque.
  - Cuando destruyas completamente el cuerpo de la ballena, se considera que la ballena ha sido abatida. Roba 2 marcadores de Provisiones y 1 marcador de Mercancía al azar como beneficio.
  - Aunque coincida en la misma casilla que el Barco Pirata, la Ballena no puede ser abordada.
- **Barco Fantasma:** (agresivo) este barco no puede atacar ni ser atacado de ninguna manera, solo puedes huir de él.
  - Si al principio de su turno, el Barco Pirata se encuentra dentro de su área de efecto resta 1 [BP]. De lo contrario, el enemigo se retira del tablero.
  - En su área de efecto se considera que es de noche.
- **Galeón:** (agresivo) son barcos fuertemente armados.
- **Guardacostas:** (agresivo) son navíos dedicados a vigilar las rutas marítimas.
- **Monstruo marino:** (agresivo) no tiene encaramiento, por lo que puede moverse hacia cualquiera de los 6 lados de su casilla. Usa toda su Velocidad para intentar coincidir en la misma casilla que tu Barco, momento en el que lanza tantos dados como su Capacidad de Combate (que representan sus 4 tentáculos):
  - Aunque coincida en la misma casilla que el Barco Pirata, el Monstruo Marino no puede ser abordado, pero, a diferencia del resto de Enemigos, puedes realizar una Tirada de Potencia de Fuego cuando coincide en la misma casilla que tu barco.
- **Navío mercante:** (pasivo) el objetivo de este navío es alcanzar la isla más cercana (a decidir entre N, S, E o W). Si alcanza la casilla de dicha isla, ha conseguido huir y se retira su marcador.
- **Remolino de agua:** aunque tenga su propia Tarjeta de Mar no se considera un Enemigo como tal, por ello no tiene ninguna Tipología (agresivo, neutral o pasivo).
  - Normalmente, el Remolino no se mueve y no puede ser atacado ni derrotado.
  - Si un efecto permite que el Remolino se mueva (por ejemplo, debido a una carta de Encargo), podrá hacerlo hacia cualquiera de los 6 lados de su casilla al carecer de encaramiento.
  - Si no se indica otra cosa, sitúa el remolino debajo de tu marcador de barco. El remolino permanece en el tablero hasta que finalice la Fase de Travesía.
  - Al principio de la Ronda de los Enemigos de mar, si tu Barco se encuentra en la misma casilla o en una casilla adyacente al remolino, tu Bodega recibe un impacto.
  - Además, si estás dentro de su área de efecto el Remolino lanza un dado. Si el resultado es 4, 5 o 6, el Barco Pirata es atraído una casilla hacia el Remolino.
  - Mientras tu Barco esté en el rango de efecto del Remolino debes restar 1 a cada uno de los dados de tus Tiradas de Velocidad.

## COMBATE NAVAL

En cualquier momento del [MOV] del Barco Pirata, el Capitán puede decidir entablar un Combate Naval contra un Enemigo. Mientras que, durante la Ronda de Enemigos, un barco enemigo entablará Combate Naval usando su Potencia de Fuego contra el Barco Pirata siguiendo las reglas de su Tipología (ver Movimiento y ataque de los Enemigos, [página XX](#)).

- **Rango:** tanto el Barco Pirata como un barco enemigo puede usar su Potencia de Fuego contra un objetivo si éste se encuentra a dos casillas o menos de los laterales del barco atacante.



- **Línea de Visión:** tanto el Barco Pirata como un barco enemigo deben comprobar si hay Línea de Visión antes de realizar una Tirada de Fuego. Para ellos se debe trazar una línea recta imaginaria desde el vértice lateral del barco atacante (babor o estribor) hacia el centro del marcador objetivo. Si dicha línea atraviesa una casilla de tierra, entonces no se podrá realizar la Tirada de Potencia de Fuego.

En este caso, el Barco Pirata tiene Línea de Visión hacia la Ballena, pero no hacia el Guardacostas por que las casillas de tierra interrumpen la Línea de Visión.



- **Tirada de Potencia de Fuego:** para el Barco Pirata el número de dados de esta tirada es igual al número de cañones en la «Bodega». Sin embargo, para poder realizar la Tirada de Potencia de Fuego es necesario que alguien de la tripulación esté asignado a «Artillería»:
  - Si hay un [GP], aumenta en uno su cansancio y tira tantos dados como número de cañones tenga el Barco Pirata.
  - Si no hay [GP] pero hay uno o varios PJ, lanza un dado por cada uno que esté asignado a un cañón (máximo 3 PJ).
  - Si hay un [GP] y un PJ, el Personaje puede aportar un bonificador de una habilidad, si la tiene, a la tirada de los cañones por parte de los [GP] y disparar él mismo uno de los cañones.En todos los casos, por cada resultado que supere el valor de Velocidad del enemigo, se inflige un impacto (ver más adelante). Si un PJ impacta al barco enemigo, suma 1 [PC].
- **Potencia de Fuego de los Enemigos:** Los barcos enemigos lanzan tantos dados como indique su Potencia de Fuego y obtienen un [ÉXITO] por cada dado que marque un resultado indicado en su tarjeta (ver Tarjeta de mar, [página XX](#)).

### APLICACIÓN DE IMPACTOS

Cuando el Barco Pirata o el Enemigo causa un impacto, se tira un dado por cada impacto infligido y se comprueba el resultado en el lateral derecho de la Tarjeta de Enemigo o en lado derecho del Tablero de Barco. Cada icono de localización indica dónde recibe el impacto el barco pirata o el enemigo.

- **(1) Impacto en el aparejo:** desciende el marcador de impacto del «Aparejo» una posición. Si hay un [GP] o PJ en dicha vela, es recolocado automáticamente en los «Camarotes», sin sufrir daños y recuperando su cansancio.
  - En el caso de los enemigos, su Velocidad se reduce en uno lo que facilita impactarlos con la Tirada de Potencia de Fuego.
- **(2-3) Impacto en la tripulación:** un [GP] queda inmediatamente [KO], recolócalo automáticamente en la «Enfermería». El Capitán decide que [GP] es el afectado de entre todas las localizaciones del barco.
  - En el caso de los enemigos, su Capacidad de Combate se reduce en uno lo que implica que, durante un abordaje, el Abordaje de Enemigos será inferior.
- **(4-6) Impacto en la Bodega:** desciende el marcador de impacto una columna. Si hay algún marcador en dicha columna, descártala. Si la Bodega del barco llega a 1, el barco se considera hundido.
  - En el caso de los enemigos, su Bodega/Cuerpo se reduce en uno lo que implica que estará más cerca de ser hundido/derrotado y que, en caso de saquearlo, se roban menos marcadores de Mercancía.

### MANIOBRAS DE COMBATE

Existen tres maniobras de combate que pueden ayudar a la tripulación a superar los encuentros con sus enemigos, especialmente si se trata de otros barcos. Estas maniobras solo pueden llevarse a cabo si hay al menos un PJ en la zona de «Artillería»:

- **Cambio de munición:** si el Capitán lo ordena, y el barco dispone de ellas, se puede sustituir la munición habitual de los cañones por munición de metralla o balas encadenadas antes de realizar la tirada de disparo (ver Munición, [página XX](#)).
- **¡Desarbolad ese navío! (munición normal):** si el Barco Pirata está adyacente a otro barco, un PJ puede restar 1 a su tirada de Potencia de Fuego para, en caso de tener [ÉXITO], aplicar uno de los impactos exitosos directamente a las Velas del enemigo sin realizar la tirada para determinar donde se aplica el impacto.
- **Fuego de enfilada (munición normal):** si un barco, pirata o enemigo, es capaz de trazar una línea recta que vaya desde su vértice de disparo y atraviese el lado frontal y trasero (proa y popa), o viceversa, del barco contrario, inflige un impacto extra en la bodega del enemigo en caso de tener al menos un [ÉXITO] en la tirada de Potencia de Fuego.

## ABORDAJES

Un abordaje tiene lugar cuando tu barco y el enemigo están en la misma casilla, o a través de una carta de evento que indique abordaje.

Durante un abordaje, tu barco y el enemigo no pueden moverse porque los barcos se agarran entre sí con dos amarras (representadas en el Tablero de Abordaje).

Los [GP] dejan de realizar sus funciones. El Capitán puede usar Puntos de Mando para moverlos a otras zonas del barco, pero la única acción que podrán hacer es participar en el abordaje cuando son movidos a la «Borda» gastando los Puntos de Mando correspondientes.

Si no hay [GP] o PJ en la «Borda» del Tablero de Abordaje, al ser abordados, el enemigo hace su tirada de ataque con normalidad y el Capitán reparte los impactos entre los [GP] de los diferentes puestos de travesía del barco. Los PJ no sufren impactos.



## PREPARACIÓN DEL ABORDAJE

Para escenificar el abordaje, es necesario usar el Tablero de Abordaje.

En la parte del barco enemigo dispones de 10 casillas que representan el Abordaje de Enemigos (AE).

Por cada punto de Capacidad de Combate que le quede al enemigo en el momento del abordaje, coge un marcador de Oculito y colócalo en una casilla.

- Cuando un AE recibe un impacto, dale la vuelta al marcador de Oculito para que muestre su lado “Sin Salida”.
- Cuando un AE recibe su segundo impacto, es eliminado. Por tanto, retira su marcador de la zona de Abordaje de Enemigos.

## SECUENCIA DEL ABORDAJE

En cuanto se produce un abordaje se tiene que resolverse por completo antes de seguir con la Fase de Travesía. Por lo tanto, la secuencia de juego normal se interrumpe y pasa a ser la siguiente:

1. Los Personajes en el Barco enemigo realizan sus acciones:
  - Combatir a los enemigos
  - Cortar amarras
2. Los Personajes en el Barco Pirata realizan sus acciones.
  - Abordar
  - Disparar desde la Cofa
  - Disparar un pedrero
  - Zafarrancho de combate
3. Combate entre [GP] y AE.
4. Los Personajes que no estén en la «Enfermería» o en las casillas de combate del barco Enemigo, pueden recolocarse entre los diferentes puestos de travesía tal y como se explica en ¡Todos a sus puestos! (ver [página XX](#)).
  - El Capitán elige su puesto de travesía
  - Los PJ eligen su puesto en orden descendente de [PC]
  - El Capitán usa sus Puntos de Mando para mover a los [GP]
  - Vuelta al punto 1

Durante el abordaje los [GP] no sufren cansancio, pero mantienen el acumulado hasta entonces. Durante el abordaje no avances ni el Reloj ni aumentes la Suciedad.

## ACCIONES DURANTE EL ABORDAJE

En cada turno durante un abordaje, un PJ puede llevar a cabo únicamente una de las siguientes acciones:

- **Arengar:** Un Personaje en el «Puente de Mando» podrá seguir dando al Capitán tantos Puntos de Mando como su puntuación de [CAR].
- **Abordar:** si estás en una casilla de Abordar, puedes realizar una tirada de [AGI] 4.
  - Si tienes [ÉXITO], saltas a la cubierta enemiga (mueve tu miniatura a la casilla de combate del barco enemigo) y realizas una acción inmediatamente.
  - Si obtienes [FALLO], resta 2 [PC] y quedas [KO] hasta el final del abordaje (mueve tu miniatura a la «Enfermería»).

Tras abordar con [ÉXITO], un PJ puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- **Combatir a los enemigos:** el PJ elige entre realizar una tirada de [CC] 4 o [CD] 4. Por cada [ÉXITO] añade una [HER] a un AE y suma 1 [PC]. Si [FALLO], recibes una [HER]. En ambos casos, se queda en la Cubierta del barco enemigo a menos que hayas quedado [KO].
- **Cortar amarras:** un PJ que esté en el barco enemigo puede cortar una de las dos amarras que unen los barcos y sumar 1 [PC]. Coloca una [HER] en la casilla de amarra para indicar que ha sido cortada. Cuando el mismo PJ, u otro, corte la segunda amarra, el abordaje se da por finalizado y los Personajes en el barco enemigo regresarán inmediatamente a cualquier puesto de travesía de su elección. El Barco Pirata puede, en la siguiente Ronda, realizar una Tirada de Velocidad para intentar moverse a otra casilla. Al cortar ambas amarras, el barco enemigo no podrá volver a abordar al Barco Pirata hasta que no le llegue su turno en una nueva Secuencia de Fase de Travesía (Ronda de Singladura, Ronda de Tripulación, etc...)
- **Disparar desde la cofa:** si estás en la «Cofa», realiza una tirada de [CD] 5. Por cada [ÉXITO], coloca una [HER] en un AE y sumas 1 [PC].
- **Disparar un pedrero:** si estás en una casilla de pedrero, realiza una tirada de [CD] 5. Por cada [ÉXITO] coloca una [HER] en un AE y sumas 1 [PC].
- **Zafarrancho de combate:** si estás en una casilla de Abordar, suma tu valor de [CC] o [CD] antes de la tirada de un [GP] de tu elección que no haya sido apoyado por esta acción por otro PJ. Si el [GP] obtiene [ÉXITO], suma 1 [PC].

## COMBATE DE LOS GP Y AE

1. **Determina la Capacidad de Combate:** Cada [GP] que esté en la «Borda» te otorga un dado para conformar tu Capacidad de Combate, hasta un máximo de 5 dados.
  - El enemigo tiene tantos dados como AE le queden en el Tablero de Abordaje.
2. **Tirada y comprobación de [ÉXITOS]:** El Capitán lanza los dados de los [GP] (aplicando cualquier modificación si algún PJ ha hecho “Zafarrancho de combate”) y también de los AE. Comprueba los [ÉXITO] obtenidos en ambos bandos.
  - Para los [GP] cada resultado de 5 o 6 se considera [ÉXITO].
  - Para los AE sus resultados considerados [ÉXITO] vienen indicados en la Tarjeta de Mar o en la carta de Evento.
3. **Asignar [ÉXITOS]:** Los [ÉXITO] de cada bando se asignan simultáneamente entre ambos bandos.
  - El Capitán decide como distribuir los [ÉXITO] de cada bando.
  - Cada [ÉXITO] de los AE inflige una [HER] a los [GP].
  - Cada uno de los [GP] puede recibir 1 [HER]. A la segunda [HER] el [GP] queda [KO] y va a la «Enfermería».
  - Cada [ÉXITO] de los [GP] inflige un impacto a los AE.

- Cuando un AE recibe un impacto, dale la vuelta al marcador de Oculito para que muestre su lado “Sin Salida”. Al segundo impacto, es eliminado. Por tanto, retira su marcador de la zona de Abordaje de Enemigos.

## FINAL DE UN ABORDAJE

El abordaje puede acabar de tres maneras diferentes:

- Si el barco enemigo pierde a todos los AE, se rinde y el Capitán gana cualquier beneficio que otorgue vencerle (moral, marcadores de Mercancía, etc).
- Si todos los [GP] están en la «Enfermería» y/o han sido eliminados, el Capitán debe rendirse ante el enemigo (ver Rendición, [página XX](#)).
- Si un PJ corta ambas amarras, el Barco Pirata puede realizar una Tirada de Velocidad durante el siguiente turno para intentar moverse a otra casilla y finalizar el abordaje. Al cortar ambas amarras, el barco enemigo no podrá volver a abordarnos hasta que no le llegue su turno en una nueva Secuencia de Fase de Travesía (Ronda de Singladura, Ronda de Tripulación, etc...).

## SAQUEOS TRAS EL ABORDAJE

Si un barco enemigo es abordado con éxito, el Capitán puede ordenar inmediatamente un Saqueo como parte final del abordaje.

Primero realizan su acción los [GP], luego el Capitán y, a continuación, el resto de PJ en orden descendente de [PC]. En caso de empate, el Capitán decide el orden. Cada [GP] utilizado durante el saqueo aumenta uno su cansancio.

El Capitán elige cuantos de sus [GP] realizan tareas de saqueo o reparación. Cada [GP] o PJ solo pueden hacer una de las siguientes acciones:

**Saqueo:** un [GP] puede coger 2 marcadores de Mercancía o 1 marcador de cañón. Solo se pueden coger tantos marcadores de Mercancías como puntos de Bodega le queden al barco enemigo o tantos marcadores de Cañón como Potencia de Fuego le quede.

Un PJ puede coger un marcador de Mercancía y ganar 1 [PC], si hay espacio en la Bodega del Barco Pirata.

**Reparaciones:** un [GP] puede reparar un impacto en las Velas o en la Bodega si obtiene 5 o 6 en una tirada de un dado. Un PJ puede realizar una tirada de [INT] 4 para reparar un impacto en las Velas o en la Bodega y, si tiene [ÉXITO], ganar 1 [PC].

## FINAL DE LA FASE DE TRAVESÍA

La Fase de Travesía puede acabar por una de las siguientes cuatro causas:

### ATRACAR EN LA ISLA OBJETIVO

Si el Capitán atraca en la isla con el marcador de Objetivo 1 y no hay Enemigos agresivos activos tras acabar la Ronda de Tripulación, la Fase de Travesía termina exitosamente.

Al finalizar con éxito la Fase de Travesía, cada PJ, incluyendo al Capitán, obtiene tantos [PP] como [PC] haya acumulado durante la fase.

Recuerda que los Aliados también convierten sus [PC] en [PP] y cada PJ que haya contratado a un Aliado gana la mitad de los [PP] que ha acumulado dicho Aliado. Si el Aliado es del Capitán, no obtiene ningún [PP] de esta manera.

## PERSONAJES INCONSCIENTES

Si todos los Personajes están en la «Enfermería» y el barco no ha sido ni hundido ni rendido, los jugadores eligen entre jugar el anexo I “Naufragio” o el anexo II “Escapando de la Muerte”.

### RENDICIÓN

Si durante un abordaje contra un barco no tenéis [GP] o el Capitán decide rendirse, se procede a jugar el anexo II “Escapando de la Muerte”

### HUNDIMIENTO / AMOTINAMIENTO

Si el barco es hundido, se procede a jugar el anexo I “Naufragio”. Si la Moral llega a 0 y ningún PJ ha realizado un motín, la tripulación se rebela y abandona a los PJ en una isla desierta. Los jugadores pierden cualquier Aliado que tuvieran y proceden a jugar el anexo I “Naufragio”.

Cuando todos los PJ estén en la «Enfermería» o bien el Barco Pirata es rendido, hundido o el resto de la tripulación se rebela, los Personajes pierden todos sus [PC] y los objetos que tuvieran anotados en sus respectivas Hojas de Registro (es decir, aquellos que no son su equipo inicial). Además, el Capitán pierde todo el Botín de la Tripulación que tenía anotado en su Hoja de Registro.

Si los [PC] de uno de tus Aliados sobrepasan la [BP], automáticamente pierdes la capitanía y debes jugar el anexo I “Naufragios”.

## CAPÍTULO IX FASE DE PUERTO

*“A barco desesperado, Dios le encuentra puerto”.*

*Dicho popular*

Puerto, ese lugar de descanso donde los piratas cumplen sus anhelos. Puerto, ese lugar donde podrás curtirte y equiparte para tratar de sobrevivir a los peligros del Caribe más oscuro. Ese lugar donde vas a contar historias en la taberna a la luz del fuego de la chimenea o apostar a los dados. Donde descansarás y sanarás a la vez que escuchas rumores sobre lo que pasa en la villa. Podrás reparar tu barco, ¡y qué diantres! Incluso comprarte uno nuevo. Todo esto y mucho más. Bienvenido grumete, a la **Fase de Puerto**.

### COMPONENTES DEL PUERTO

La Fase de Puerto reúne componentes de la Fase de Aventura y la Fase de Travesía, ya se traten de cartas o marcadores. No obstante, a continuación, se describen los componentes que definen la Fase de Puerto.

#### TABLERO DE PUERTO

En este tablero se encuentra cada una de las cinco localizaciones de interés en Isla Tortuga, así como los caminos que las conectan. Los jugadores utilizarán sus miniaturas para indicar en qué lugar se encuentran en todo momento. Bordeando las localizaciones se encuentra el contador de tiempo.



(1) Barco Pirata / (2) Muelles / (3) Plaza del Mercado / (4) Capilla / (5) Mansión de Madame Claude / (6) Cantina / (7) Caminos / (8) Contador de tiempo

#### MARCADORES DE PERSONAJE

Sirven para contabilizar las **Unidades de Tiempo** [UT] de cada Personaje (ver más adelante). Comienzan en la posición 20 del contador de tiempo.



#### CARTAS DE EVENTO DE PUERTO



Cada una de las cinco localizaciones de Isla Tortuga tiene asociado un mazo de cartas de Evento. Estas cartas representan la actividad de la isla, los quehaceres de sus habitantes y las penurias por las que pasan.

Cada vez que finalizas tu movimiento en una nueva localización, debes robar una **carta de Evento** de dicha localización y resolverla ateniéndote a estos cuatro puntos:

- Si el evento presenta una condición del tipo “Si quieres” o “Si deseas” puedes resolverlo, o no, a tu elección. En cualquier otro caso, ha de resolverse y descartarse a continuación.
- Clima [CLI]:** Algunas cartas de Evento presentan un icono de Clima [CLI]. Este icono se utiliza en conjunción con algunos efectos de juego, especialmente de ciertas habilidades que aluden a este icono. Cuando robes una carta con este icono sigue la descripción del efecto (o efectos) correspondiente.
- Persistente [PRS]:** Algunas cartas de Evento pueden ser duraderas. Si la carta presenta el icono **Persistente** [PRS] significa que no se descarta y permanece en juego hasta el final de la Fase de Puerto o hasta lo que indique la carta, lo que ocurra antes.
- Algunos eventos presentan una **palabra clave** escrita en negrita y cursiva. Cuando otro evento se roba y tiene la misma **palabra clave** que un evento anterior, se generan efectos concretos que se resuelven tal y como describen las cartas de evento.
- Ciertos eventos pueden granjearte la **Aprobación** o la **Antipatía** de ciertas personalidades que enseñan nuevas habilidades a los Piratas que toman como aprendices. Tanto la **Aprobación** como la **Antipatía** de una personalidad

desaparecen al final de la Fase de Puerto, salvo que por algún evento o rumor se obtengan de forma permanente.

- Antipatía:** Si te granjeas la **Antipatía** de la personalidad, no podrás aprender nada de ella hasta la siguiente Fase de Puerto. Si ganas la aprobación y luego la antipatía de una personalidad, o viceversa, prevalece la antipatía.
- Aprobación:** Si por el contrario consigues la **Aprobación** puedes restar 10 [MON] y 10 [PP] al coste de aprendizaje de una habilidad por parte de esa personalidad, durante toda esa **Fase de Puerto**.

#### CARTAS DE ENCARGO



Aunque un Capitán goza de autoridad entre su tripulación, él mismo se debe al amparo proporcionado por la Cofradía de los Hermanos de la Costa, la infame coalición de rufianes que propicia la piratería en contra de los intereses del Viejo Continente.

Gracias a los extensos contactos de la Cofradía, el Capitán podrá demostrar su valía aceptando encargos de diversa índole y aumentar su Botín Personal, así como su propia fama.

Las cartas de Encargo pueden obtenerse en los Muelles (ver [página XX](#))

#### CARTAS DE RUMORES



Los habitantes de Isla Tortuga suelen contar chismorreos de sus vecinos y si pegas la oreja a las conversaciones de los parroquianos, tal vez puedas ofrecer tu ayuda y sacar tajada por ello. ¡Pero cuidado! Si te comprometes a hacer algo, más te vale cumplirlo si no quieres que tu reputación se vea mancillada por faltar a tu palabra.

Las cartas de Rumores pueden obtenerse en la Cantina y, con mayor facilidad, en la Mansión (ver [páginas XX y ZZ](#)).

### CONCEPTOS IMPORTANTES

Antes de empezar a son describir la dinámica de la Fase de Puerto convendría explicar ciertos conceptos que son significativos para esta fase.

#### BOTÍN PERSONAL

Son las monedas que consigue un Pirata a través de las aventuras, su salario, eventos, intrigas, etc... Estas monedas pueden gastarse en cualquier aspecto que desee el jugador, desde comprar en la Plaza del Mercado hasta donar una parte al Botín de la Tripulación, pasando por sobornar a otro jugador.

#### BOTÍN DE LA TRIPULACIÓN

Es aquel que consigue el Capitán normalmente comerciando con los marcadores de Mercancía y a través de la Cofradía y sus encargos. Este botín solo puede gastarse en adquirir marcadores de Mercancía, reparaciones y mejoras para el barco, incluyendo la adquisición de uno nuevo, y para contratar [GP].

*En el Modo Solitario el Capitán también puede emplear el Botín de la Tripulación para contratar y pagar Aliados.*

#### UNIDADES DE TIEMPO

Durante la Fase de Puerto, los Piratas cuentan con un permiso en tierra limitado antes de que el clima vuelva a ser propicio para zarpar en una nueva Fase de Travesía. Por ello, deben contabilizar el tiempo del que disponen usando las Unidades de Tiempo [UT].

Prácticamente la totalidad de las actividades en Isla Tortuga consumen algo de tiempo, desde desplazarse entre sus localizaciones hasta dedicar largas horas a entrenar y mejorar tus habilidades. Cuando un efecto te indique gastar [UT] deberás descender tu marcador de Personaje por el contador de tiempo un número de casillas igual a las [UT] gastadas.

¡Pero cuidado! Retrasarse a la hora de volver a embarcar supone una afrenta grave ante la tripulación y tu Capitán. Si tus [UT] se han reducido a cero sin que hayas regresado al Barco Pirata perderás 5 [PP]. ¡Por Tortuga!

#### INCONSCIENTE

Si un Pirata queda [KO] durante la Fase de Puerto por recibir su última [HER] o por el efecto directo de un Evento, éste pierde inmediatamente 5 [UT] y 5 [PP]. A continuación, coloca al Pirata en el Barco Pirata, descarta todas sus [HER] y finaliza su turno inmediatamente. Si por quedar [KO] un Pirata llega al final de sus [UT], no recibe otra penalización a sus [PP] por llegar tarde al embarque.

#### PREPARACIÓN

- Despliegue:** coloca el Tablero de Puerto en un lugar accesible. Coloca los marcadores de Personaje que correspondan únicamente a los Piratas en la casilla 20 del contador de tiempo del tablero.

**Los Aliados no juegan la Fase de Puerto, excepto que se indique lo contrario en su Tarjeta de Aliado.**

Todos los jugadores empiezan la Fase de Puerto colocando su miniatura en el Barco Pirata. Los Piratas conservan las [HER] y [PD] con que completaron la fase anterior, así como todas las [MON] y [PP] anotados en sus respectivas Hojas de Registro.



2. **Eventos:** baraja cada mazo de evento por separado y sitúa los 5 mazos de Eventos al lado del tablero.
3. **Mercado:** Separa y deja a un lado del Tablero de Puerto las cartas de Ron y Mejunje del mazo de cartas de Equipo y, a continuación, baraja el mazo de cartas de Equipo (sin incluir las cartas iniciales exclusivas de ciertos Personajes).  
Después, roba 8 cartas del mazo de cartas de Equipo y forma un montón boca abajo cerca del Tablero de Puerto. Este será el mazo de cartas de Mercado y se mantiene oculto. Por último, roba otras 4 cartas y déjalas boca abajo cerca del Capitán. Este segundo montón solo puede verlo el Capitán cuando “Negocie” (ver [página XX](#)).
4. **Rumores:** los Piratas que hayan completado una carta de Rumor reciben la recompensa (en caso de [ÉXITO]) o la penalización (en caso de [FALLO]) y devuelven las cartas junto al resto de cartas de Rumores. A continuación, baraja dichas cartas y deja el mazo boca abajo cerca del Tablero de Puerto.  
*Nota: Recuerda que no todos los rumores pueden conseguirse en todas las fases (por requerir un tipo de enemigo o de loseta concreto, por ejemplo). En ese caso conserva la carta sin aplicar recompensas ni penalizaciones.*
5. **Encargo:** el Capitán que haya completado una carta de Encargo recibe igualmente la recompensa (en caso de [ÉXITO]) o la penalización (en caso de [FALLO]) y devuelven la carta junto al resto de cartas de Rumores. A continuación, baraja dichas cartas y deja el mazo boca abajo cerca del Tablero de Puerto.  
*Nota: Cabe destacar que dicho resultado se aplica sobre el Pirata que ostentara la Capitania en el momento de resolver el Encargo, no necesariamente sobre el Capitán que aceptara el Encargo, ni sobre el Capitán actual.*
6. **Compensaciones:** los Piratas que desde la anterior Fase de Puerto han recibido una nueva Herida Permanente que no les obliga a retirarse, reciben 5 [MON] del Botín Personal de los demás Piratas, si es posible (ver Heridas Permanentes y Retiro, [página XX](#)).
7. **Matelotaje:** un jugador que ha retirado a su Pirata de la campaña podrá entregar a su nuevo Personaje todas las [MON] y objetos no iniciales que tenía anotados en su Hoja de Registro. Además, todos los demás jugadores deben pagar 10 [MO] de sus botines personales, si es posible, al Pirata que se retira. Esta cantidad no la recibe ningún jugador.
8. **Aliados:** los Aliados no juegan la Fase de Puerto, sino que se dedican a disfrutar por su cuenta del botín conseguido. Si has pagado el salario de un Aliado, al final de la Fase de Puerto estará de nuevo disponible a bordo, sin [HER]. En caso de que no pagues su salario, descarta dicho Aliado.  
*Nota: Como excepción a esta regla se encuentra la “Noble Rebelde” aparecida en la Mega-Expansión. Ese Aliado si puede jugar la Fase de Puerto otorgando [UT] para acciones exclusivas del Capitán.*

**¡Importante!** al jugar la primera Fase de Puerto de la campaña “Sombras del Caribe”, el Capitán dispondrá de un **Barco Pirata** propio llamado “La Dama del Sur”. Es recomendable que, antes de comenzar la Fase de Puerto, el Capitán anote en su hoja de registro las características de “La Dama del Sur” (ver [página XX](#)). Así podrá gestionar que clase de mejoras necesitará para la Fase de Travesía.



## SECUENCIA DE LA FASE DE PUERTO

Durante la Fase de Puerto, cada Pirata puede, durante su turno, gastar sus [UT] para realizar un movimiento y/o llevar a cabo una acción en su localización, o viceversa.

El Capitán dará comienzo a la Fase de Puerto con una primera ronda en la que realizará su movimiento y llevará a cabo una acción. Acto seguido, el Pirata que tenga más [PP] realiza su movimiento y su acción, seguido del segundo Pirata con más [PP] y así sucesivamente.

Cuanto todos los Piratas han realizado su primer turno, el orden de los turnos cambia y vendrá determinado por las [UT] gastadas, siendo el jugador al que le queden más [UT] por gastar el que realice su turno para, a continuación, proseguir con el siguiente jugador en orden descendente de [UT]. Esto implica que un pirata no puede gastar más [UT] hasta que el resto de Piratas le hayan igualado o superado en las [UT] gastadas. En caso de empate, decide el Capitán.

Al moverse, un Pirata puede decidir desplazarse a cualquier localización siguiendo el camino marcado en el Tablero de Puerto. Para ello, deberá gastar las [UT] indicadas en cada camino.

*Por ejemplo, un Pirata se puede mover directamente del Barco Pirata a la Cantina, gastando 3 [UT] (una para ir a los Muelles, otra para ir a la Plaza y otra para acabar en la Cantina). Esto se considera un único movimiento, por lo que todavía podría realizar una acción.*

Pero cuidado, cada vez que finalizas tu movimiento en una nueva localización, debes robar una **carta de Evento** de dicha localización y resolverla. Si hay alguna carta de evento que te cambie de localización no robas otra carta de Evento, a no ser que así se especifique en la carta.

*En el ejemplo anterior, al finalizar su movimiento en la Cantina robaría una carta del mazo correspondiente. En caso de que su turno empezara en la Cantina y el Pirata quisiera robar otra carta de Evento de la Cantina, tendría que gastar una [UT] para salir de la localización y otra [UT] para volver a entrar en ella.*

## FINAL DE LA FASE DE PUERTO

Para cada Pirata la Fase de Puerto finaliza inmediatamente en cuanto su marcador de Personaje sobrepasa la casilla “1” del contador de tiempo.

Un Pirata puede regresar al Barco Pirata en cualquier momento gastando las [UT] correspondientes y dando por finalizada su parte en la Fase de Puerto.

Dos Piratas que estén en el Barco Pirata, ya sea al inicio o al final de la Fase de Puerto, pueden intercambiarse las [MON] y cartas de Equipo que deseen (excepto las cartas de Equipo inicial).

Recuerda que si no has regresado al Barco Pirata antes de que tus [UT] se hayan reducido a cero, perderás 5 [PP].

*Ya sabes cómo jugar en Puerto. Voy a explicarte las distintas localizaciones, para que tengas claro qué visitar y qué necesitas para ello. En una de ellas, adquiriré el garfio y la pata de palo que llevo.*

## LOCALIZACIONES



### MUELLES

*“Cuando sopla norte oscuro, quédate al abrigo de muelle seguro.”*

Dicho popular.

En los muelles puedes, por ejemplo, reparar tu barco y mejorarlo o aprender habilidades de Tirador. ¡Buen sitio para formarte con la pistola y cobrar un buen dinero!

- **Cobrar Salarios:** cualquier Pirata puede cobrar su salario en los muelles, simplemente gastando 1 [UT]. En el caso del Capitán éste cobra un salario de 50 [MON] en lugar del indicado en su Tarjeta de Personaje y, además, recibe 100 [MON] para el Botín de la Tripulación, que solo puede gastarse en aspectos generales del grupo, y nunca para su uso personal.

Recuerda, en Modo Solitario el Capitán también puede emplear el Botín de la Tripulación para contratar y pagar Aliados.

- **Grace Jennings:** cualquier Pirata puede hablar con Grace Jennings sobre su legendaria habilidad como tiradora. Si gastas 7 [UT] y lo que te pida en [MON] y [PP], puedes aprender habilidades de Tirador (ver [página XX](#)).
- El resto de las acciones solo puede realizarlas el Capitán.
- **Descansar:** el Capitán puede descansar en la Cofradía de los muelles. Esto le permite gastar 1 [UT] para recuperar un [PD] y descartarse de una [HER], para descartar dos [HER] o para recuperar dos [PD]. Puede gastar varias [UT] para escoger diferentes efectos.
- **Encargos:** el Capitán también puede gastar 1 [UT] para robar una carta de encargo. Si el encargo no es de su agrado, el Capitán puede descartarlo y robar otra carta de encargo en otro turno. Por norma, el Capitán solo puede tener un encargo activo hasta que tenga éxito o falle miserablemente cual marinero de agua dulce.
- **Reparar barco:** el Capitán puede hacer que reparen el barco, simplemente gastando 1 [UT] y pagando según lo que quiera reparar: 50 [MON] por cada vela y 25 [MON] por cada impacto en la bodega que quiera reparar.
- **Comerciar:** el Capitán puede comerciar para vender las mercancías adquiridas en los viajes o para comprar provisiones y ron para la siguiente travesía. Gastando 2 [UT] puede comerciar siguiendo los valores de la siguiente tabla, tanto para compra como para venta:

Mercancía	Precio	Mercancía	Precio
Oro y joyas	100 [MON]	Provisiones	10 [MON]
Metales	50 [MON]	Ron	10 [MON]
Telas y Especies	40 [MON]	Azúcar	10 [MON]
Tabaco	30 [MON]	Madera	15 [MON]
Esclavos	25 [MON]		

- **Mejorar/Comprar barco:** es potestad del Capitán decidir si quiere un barco nuevo y hundir el barco de coral que tiene por barco, o simplemente mejorar el que ya tiene. Para comprar un nuevo barco, el Capitán emplea su acción y gasta 1 [UT] y las necesarias [MON] en función del barco que quiera. Estos son los barcos disponibles:

Tipo de barco	Velas iniciales (Máximo)	Bodega (Máximo)	Cañones iniciales	Precio	Modificador a la Tirada de Velocidad
Goleta	4 (5)	6 (8)	2	150	+1
Bergantín	3 (6)	7 (9)	3	200	
Fragata	2 (7)	8 (10)	4	250	-1

Algunos atributos tienen dos valores. El primero indica su valor inicial, y el segundo, entre paréntesis, indica hasta cuánto se puede mejorar dicho valor.

Al comprar un barco nuevo, puedes conservar los [GP] y mercancías que tuvieras en el barco anterior. Las Velas, Cañones y Mejoras del barco viejo son descartadas (temáticamente son usados para regatear el precio del nuevo barco y fijarlo en la cantidad que figura en la tabla).

Para mejorar el barco el Capitán emplea su acción y gasta 1 [UT] y las [MON] que requiera la mejora. Puedes ver que todas las mejoras hacen de vuestro barco un temible adversario y un lugar mejor para vivir en los mares:

- **Ampliar bodega** (50 [MON]): aumenta en 1 la capacidad de bodega de tu barco. No olvides comprobar el máximo de bodega que permite tu barco.
- **Bomba de agotar** (100 [MON]): una vez cada turno, el Capitán puede usar la bomba de agotar con un [GP] para reducir en uno la suciedad sin tener que aumentar el cansancio de dicho [GP]. Si es un Personaje el que usa la bomba, sumará +1 a su tirada [AGI] para reducir en uno la suciedad. En ambos casos, usar la Bomba de Agotar cuenta como acción, por lo que no se puede realizar otra acción adicional.
- **Campana de buceo** (70 [MON]): cuando se hunde un barco enemigo, el Capitán puede usar la campana de buceo en el turno inmediatamente posterior al hundimiento para recuperar marcadores de Mercancía del pecio hundido. El Capitán o un Personaje designado por él, puede hacer una tirada de [FUE] 4 [EXITO2] durante el paso de Zarrafanchos:
  - **[ÉXITO2]:** el Personaje gana 2 [PC] y roba 3 marcadores de Mercancía. Cada marcador que sea de Provisiones, Esclavos y Tabaco se descarta y es reemplazado por un nuevo marcador de Mercancía.
  - **[FALLO]:** el Personaje recibe 1 [HER] y regresa a los «Camarotes» con tan solo 1 marcador de Mercancía.

El Pirata escogido puede estar en cualquier localización del barco, no puede negarse a realizar la tarea, y dicha tarea cuenta como una acción.

- **Cañón** (100 [MON]): añade un marcador de Cañón a la «Bodega» (máximo 5)
- **Código de señales** (70 [MON]): durante la siguiente Fase de Travesía, el Capitán puede declarar una única vez el uso de esta mejora inmediatamente después de que aparezca un barco enemigo agresivo o pasivo, o durante la preparación de un Encargo que incluya a un barco enemigo. Al declarar su uso, el Barco Pirata debe de estar fuera del área de efecto de cualquier otro barco enemigo que no sea el objetivo. Si se cumple dicha condición, el barco enemigo agresivo o pasivo pasa a considerarse un enemigo neutral siempre y cuando se cumpla la siguiente condición: Si el Barco Pirata ataca a algún barco dentro del área de efecto del objetivo del código de señales (incluyendo al propio objetivo), alertará entonces al objetivo y éste pasará a recuperar su condición original de enemigo agresivo o pasivo. Al final de la Fase de Travesía en que es empleado el Código se descarta
- **Espolón** (60 [MON]): si el Barco Pirata entra en una casilla que contenga un marcador de Enemigo, el Capitán puede declarar inmediatamente un impacto con el espolón. El enemigo recibe un impacto en la Bodega/Cuerpo, y el Personaje que está en el «Timón» realiza una tirada de [FUE] 4. Si tiene éxito, el Personaje gana 1 [PC], de lo contrario, el Barco Pirata recibe un impacto en la «Bodega».
- **Mortero** (100 [MON]): el Capitán puede adquirir un único mortero para la «Cubierta Principal» del Barco Pirata. Un mortero permite a un Personaje, situado en la «Cubierta Principal», disparar a un enemigo que esté a dos o tres casillas de distancia, en cualquier dirección e independientemente del encaramiento del Barco Pirata. El ataque se realiza con dos dados y siguiendo las reglas habituales del Combate naval (ver [página XX](#)).
- **Munición** (30 [MON]): hay dos tipos de munición especial que pueden emplear los cañones: balas encadenadas y metralla. Para usarse requiere que haya un Personaje en la «Cubierta de Artillería», y que el Capitán declare el uso de esta munición antes de realizar el disparo. Solo se puede aplicar un cambio de munición por Tirada de Potencia de Fuego. Además, este tipo de munición sólo puede emplearse contra barcos enemigos, no contra bestias marinas.
  - a) **Balas encadenadas:** se pueden disparar una vez por Tirada de Potencia de Fuego desde la «Cubierta de Artillería». En caso de tener [ÉXITO], el Capitán debe

aplicar uno de los impactos exitosos directamente a las Velas del enemigo sin realizar la tirada para determinar donde se aplica el impacto.

- b) **Metralla:** se puede disparar una vez por Tirada de Potencia de Fuego desde la «Cubierta de Artillería». En caso de tener [ÉXITO], el Capitán debe aplicar uno de los impactos exitosos directamente a la Capacidad de Combate del enemigo sin realizar la tirada para determinar donde se aplica el impacto.
- **Vela auxiliar** (100 [MON]): aumenta en 1 la capacidad de velas de tu barco. No olvides comprobar el máximo de velas que permite tu barco.



### PLAZA DEL MERCADO

“Tras mala navegación el puerto sabe mejor”

Dicho popular

En la plaza del mercado puedes encontrar ron del que bebemos los piratas, aprender habilidades para convertirte en un ladronzuelo experto o simplemente ponerte un garfio y hacerte la competencia.

- **Aprovisionarse:** un Pirata puede gastar 1 [UT] para comprar cualquier cantidad de cartas de Ron y/o Mejunje, pagando las [MON] necesarias. Recuerda que las cartas de Ron y/o Mejunje ocupan la mitad de un espacio a la hora de determinar el límite de objetos que carga un Personaje.
- **Negociar:** gasta 1 [UT] para mirar las cartas ocultas del Mercado y comprar las que desees (pagando su coste, ¡no seas bribón!). Si eres el Capitán, además de las 8 cartas en el Mercado accesibles para cualquier Pirata, puedes mirar las 4 cartas de Equipo exclusivas del Capitán. Cuando se agote el mazo, no se repone. También puedes vender equipo (no inicial) a la mitad de su valor, redondeando hacia abajo. Estas cartas se devuelven al mazo de Equipo, no al mercado.
- **Encargar Equipo:** gasta 2 [UT] para buscar en el mazo de Equipo una carta a tu elección, paga su coste y retírala del mazo. Durante la siguiente Fase de Puerto, el Pirata obtiene dicha carta cuando visite la Plaza del Mercado, sin gastar [UT].

Recuerda, si por algún motivo un Personaje ya tiene el máximo de objetos permitidos y consigue un objeto adicional, debe descartar una carta a su elección.

- **Maggie:** debes tener cuidado con Maggie, es una ladrona empedernida, pero si gastas 7 [UT] en estar a su lado y lo que te pida en [MON] y [PP], puedes aprender habilidades de Bribón muy valiosas (ver [página XX](#)).
- **Prótesis:** gastando 1 [UT] y 10 [MON] puedes comprar una prótesis para eliminar alguna de las penalizaciones de una herida permanente. Estos artículos no están representados por cartas; debes apuntarlos en tu Hoja de Registro:
  - a) **Garfio:** si tienes una Herida Permanente en una mano, puedes comprar un garfio, que cuenta como arma [CC] e inflige 1 [HER].
  - b) **Parche:** si tienes una herida permanente en un ojo, puedes comprar un parche, que aumenta tu [CAR] en un punto.
  - c) **Pata de palo:** si tienes una herida permanente en una pierna, puedes comprar una pata de palo, que te permite recuperar 1 [PA].



### CAPILLA DE SAN TELMO

“San Telmo en la arboladura, mal tiempo augura.”

Dicho popular

La capilla es aquel lugar donde un pirata confiesa sus pecados o busca expiación por las almas de los muertos bajo su espada. Ven, grumetillo, es hora de que tu alma repose y tus huesos tengan un momento de descanso.

- **Caridad:** en la capilla puedes gastar 1 [UT] y 2 [MON] por caridad. Esto te garantiza descartar 1 [HER] o recuperar 1 [PD].
- **Expiación:** si te encuentras Maldito puedes gastar 1 [UT] más unas pocas [MON] para expiar tus pecados. Escoge tu penitencia, y si la cumples al pie de la letra, vuelve a la capilla en la siguiente Fase de Puerto para librarte del estado Maldito.
  - Penitencia del **avaricioso:** paga 40 [MON]. Durante la siguiente fase de Aventura no puedes obtener ninguna recompensa de un marcador de Enemigo Caído.
  - Penitencia del **irascible:** paga 20 [MON]. Durante la siguiente fase de Aventura no puedes realizar ninguna acción ofensiva contra un enemigo que no te haya atacado previamente.
  - Penitencia del **orgullosa:** paga 30 [MON]. Durante la siguiente fase de Aventura no ganas [PP] al derrotar a tus enemigos.



- **Jerôme Feuillet:** aquí puedes conocer a una de las personas más inteligentes que he conocido nunca, Jérôme Feuillet, doctor y filósofo. Gasta 7 [UT] en estar a su lado y lo que te pida en [MON] y [PP], para aprender habilidades de Instruido, que te serán muy útiles en tu corta vida marinera (ver [página XX](#)).
- **Marie Laveau:** por último, puedes conocer también a la bruja Marie Laveau. Mucho se habla de ella en los rincones más oscuros del puerto. Se dice que tiene poderes más allá del entendimiento y que sabe vudú. Un auténtico marinero como yo no cree en esas patrañas, pero si eres muy crédulo y te dejas embaucar, gasta 7 [UT] en estar a su lado y lo que te pida en [MON] y [PP], para aprender habilidades de Místico, aunque estas habilidades no están al alcance de todos (ver [página XX](#)).



### MANSIÓN DE MADAME CLAUDE

*“En mar y amores, entrarás cuando quieras y saldrás cuando puedas.”*

Dicho popular

*Grandes placeres y diversión te esperan en la mansión de Madame Claude, pero te harán olvidar lo rápido que pasa el tiempo. Cada vez que entras en la mansión necesitas gastar 7 [MON]. Pero la diversión, la buena diversión, requiere dinero... excepto si eres el Capitán. El Capitán no gasta [MON] para entrar en la mansión. Lo sé, grumetillo, lo sé, privilegios de Capitán.*

- **Apuestas:** una de las principales diversiones dentro de la mansión son las apuestas, y más cuando lo haces contra tus compañeros. Puedes gastar 1 [UT] para apostar entre 10 y 25 [MON] a que un Personaje va a tener éxito total o parcial, o bien que va a fracasar en la próxima Fase de Aventura (ver [página XX](#)). Si aciertas el resultado, ganas el doble de lo apostado al volver a la mansión en la siguiente Fase de Puerto.
- **Escuchar Rumores:** la mansión también sirve para saber qué pasa en todas partes. Gasta 2 [UT] para realizar una tirada de [PER] 4. Si tienes éxito, roba una carta de mazo de **Rumores**, y decide si quedártela o descartarla.
- **Tratamiento de lujo:** gastas 1 [UT] y 10 [MON] para recuperar todos tus [PD] y descartar todas tus [HER]. ¿Qué más quieres?
- **Préstamos:** en la mansión, **Monsieur Fontaine** te puede dar un préstamo si andas falto de dinero. Gasta 1 [UT] y 1 [PP] para recibir 5 [MON]. Por cada [UT] y/o [PP] extra, Monsieur Fontaine te da 5 [MON] más. En la siguiente Fase de Puerto debes regresar a devolverle lo que debes a Monsieur Fontaine (pagando las 7 [MON] para entrar si no eres el Capitán, por supuesto). Gastas 1 [UT] y devuelves 6 [MON] por cada cinco prestadas. De lo contrario, adquieres el estado Deudor.
- **Francisco Carranza:** y, por último, en la mansión vive **Francisco Carranza**, conocido esgrimista español. Gasta 7 [UT] en estar a su lado y lo que te pida en [MON] y [PP], para aprender habilidades de Duelista (ver [página XX](#)).



### CANTINA

*“Jojojo... ¡y una botella de ron!”*

Canción popular.

*¿Qué mejor sitio para un pirata que la cantina? Diversión, una comida caliente, apuestas, y buena bebida si tienes con qué pagar, y para eso te has hecho pirata ¿no? ¡Para gastarte tu botín!*

- **Contar historias:** como buen pirata que eres, puedes contar historias con una cerveza en la mano a la luz de la chimenea. Simplemente gastas 2 [UT] y realizas una tirada de [CAR] 6. Si tienes éxito, ganas una cantidad de [PP] igual a la cantidad por la que se supere la tirada de [CAR]. Puedes gastar hasta 3 [MON] antes de tirar para ganar un +1 a la tirada por cada moneda gastada.

*Al contar una historia, si después de la tirada, el resultado final es un 9, la diferencia con 6 es tres, que son los [PP] que consigues.*

- **Contratar Aliado:** la cantina es el sitio ideal para contratar aliados. Una ronda de cerveza hace que todo el mundo escuche. Gasta 3 [UT], elige un aliado a tu elección, realiza una tirada enfrentada de [CAR] contra dicho aliado y si la superas, pagas su salario y su coste de Prestigio, puedes contratarlo, siempre y cuando no se supere el límite de tripulación (5 entre piratas y aliados).

Recuerda que sólo puedes tener un aliado contratado a la vez. Si contratas un aliado mientras tienes a otro contratado, descarta al primero. Recuerda que cada Fase de Puerto debes pagar el salario a los aliados que tengas contratados. Hacer esto no se considera acción y puede realizarse en cualquier localización, simplemente descartando el coste en [MON] de dicho Aliado. Si terminas la fase de puerto sin realizar el pago, debes descartar el Aliado.

- **Escuchar Rumores:** al correr la cerveza a raudales en estos sitios, todo el mundo tiene la boca muy suelta y la lengua muy larga. Si gastas 2 [UT] y superas una tirada de [PER] 5, puedes robar una carta de **Rumores** y elegir si te la quedas o la descartas. Si te la quedas, no puedes robar más cartas de Rumores hasta que cumplas la misión o fracasas como un viejo marinero de agua dulce. Recibes la recompensa si tienes éxito cuando vuelvas a Isla Tortuga.
- **Gerrit Jensen:** sin embargo, tienes que tener cuidado si te encuentras a **Gerrit Jensen**. Luchador desde niño para poder sobrevivir a las calles, nadie usa los puños como él. Si gastas 7 [UT] en estar a su lado y lo que te pida en [MON] y [PP], puedes aprender habilidades de Pendenciero (ver [página XX](#)).
- **Contratar [GP]:** solo el Capitán (*“el rango, grumetillo, el rango”*) puede contratar un Grupo de Piratas [GP]. El Capitán inspira confianza y es conocido en todo el Caribe, ¿quién mejor que él para hacer que la gente se una a la tripulación? El Capitán puede gastar 1 [UT] y 30 [MON] del Botín de la Tripulación para añadir 1 [GP] a la tripulación.
- **Juegos de azar:** y por supuesto, en la cantina se puede jugar *¿qué sería de la vida sin un poco de azar, sin unos dados?* Gastas 1 [UT] y tienes para elegir entre dos mesas de juego. En la primera (**mesa A**) puedes apostar entre 2 y 6 [MON] a que realizas una tirada con éxito de [FUE], [AGI] o [INT] 4. Si consigues pasar la tirada, recuperas lo apostado más la mitad de tu apuesta (redondeo hacia abajo: si apostaste 5 recibes 5 +2). En la segunda mesa (**mesa B**) puedes apostar entre 1 y 5 [MON] a que realizas una tirada con éxito de [FUE], [AGI] o [INT] 5. Si consigues pasar la tirada, recibes el doble de lo apostado.

# CAPÍTULO X

## CLASES Y HABILIDADES

Cada personaje tiene una o dos clases asignadas que lo encasillan en una serie de conocimientos y técnicas vinculados a su trasfondo. Hay personajes que tienen más de una clase, a estos personajes los llamaremos personajes **multiclase**. Estos personajes tienen acceso a una mayor cantidad de habilidades, pero a un coste ligeramente más alto de lo normal, debido a que no están tan especializados como otros.

### PRERREQUISITOS

Algunas habilidades requieren de una condición previa para poder adquirirlas. Esta condición suele ir desde poseer un valor mínimo en una estadística del personaje, hasta haber aprendido una habilidad que permite el acceso a una nueva técnica.

**Heridas permanentes:** si recibes una herida permanente, que reduce una de tus estadísticas por debajo del prerequisite de una habilidad que tengas aprendida ¡no te preocupes! Podrás seguir utilizando las habilidades aprendidas. Sin embargo, tendrás que ceñirte a tus nuevos valores a la hora de cumplir los prerequisites de las nuevas habilidades que desees aprender.

### SINERGIA

Algunas habilidades se vinculan entre sí favoreciendo su aprendizaje. A esto lo llamamos **sinergia**. También es posible que se dé una sinergia especial si hay otro Personaje en el grupo que pueda enseñarte la habilidad que desees aprender (ver a continuación).

### MAESTRO Y APRENDIZ

Un Pirata que fuera a aprender una habilidad en la Fase de Puerto (el aprendiz) puede restar 15 [MON] y 10 [PP] al coste de dicha habilidad si otro miembro de la tripulación (el maestro) conocía con anterioridad la misma habilidad. Es decir, no cuentan las habilidades recién aprendidas en la misma Fase de Puerto.

A cambio, el Personaje que ya conocía la Habilidad gana 5 [PP], sin ningún coste de [UT] para él. Si hay varios Personajes con dicha Habilidad, el jugador que quiere aprenderla decide quién gana los [PP]. No es necesario que ambos Piratas compartan localización para aprovechar esta sinergia.

Para que el “aprendiz” obtenga esta reducción al coste de la habilidad, el Personaje que ejerce de “maestro” debe estar de acuerdo con enseñarle. Esta reducción también se puede sumar a la reducción provocada por la sinergia obtenida en algunas habilidades.

### COSTES DE LAS HABILIDADES

El personaje que aprenda una nueva habilidad debe gastar la cantidad indicada de [MON] y de [PP], restándolas de su hoja de personaje.

Existen tres categorías de costes:

- 70 [MON] y 50 [PP] para las habilidades de uso ocasional o de bajo impacto.
- 100 [MON] y 60 [PP] para las habilidades de uso habitual o de medio impacto.
- 130 [MON] y 70 [PP] para las habilidades que tienen un gran impacto en la jugabilidad.

Los personajes con una **única clase** son personajes especializados que pueden adquirir habilidades por un coste reducido.

Los personajes **multiclase** tienen un coste ligeramente incrementado al dividir su especialización entre dos categorías de habilidades.

Cualquier personaje puede esforzarse en aprender una habilidad de una clase que no se encuentre entre las disponibles para él, pero el coste será mucho más alto de lo normal. La única excepción son las **habilidades Místicas**, que solo están al alcance de la clase Místico.

Una habilidad presenta su coste de la siguiente manera:

[MON]: X / X+15 / X 1,5 | [PP]: X / X+10 / X 1,5

El primer valor es el coste para un personaje con una **única clase**. El segundo valor es el coste para un **personaje multiclase**. Y por último, el tercer valor es el coste para un personaje que no dispone de esa clase, que pagará una vez y media el coste normal para aprenderla.

Habilidad de Bribón - Esgurrizado:

#### ESCURRIDIZO

**Prerrequisito:** [AGI] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

*Necesitas tener al menos [AGI] 3 para poder aprender esta habilidad de la clase Bribón. Si esta habilidad quiere aprenderla el Grumete, le costará 100 [MON] y 60 [PP] ya que el Grumete solo tiene la clase de Bribón. Si quisiera aprenderla el Justiciero, su coste sería 115 [MON] y 70 [PP] ya que el Justiciero es multiclase. Por último, si el Vigía quisiera aprender esta habilidad, puede aprenderla ya que tiene 3 y debe pagar 150 [MON] y 90 [PP], porque no tiene la clase Bribón de base.*

### HABILIDADES DE BRIBÓN

Las habilidades de Bribón te las enseña Maggie, en la **Plaza del Mercado**.

#### ABALANZARSE

**Prerrequisito:** [AGI] 4

**Sinergia:** Si eres **Acróbata** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si tras realizar una acción de ‘**Saltar**’ caes en una casilla adyacente a un enemigo, puedes gastar 1 [PA] para realizar, inmediatamente, un ataque [CC] que, de tener [EXITO], además de causar el daño habitual **derriba** al enemigo.

#### ACRÓBATA

**Prerrequisito:** [AGI] 4

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si tienes a un enemigo adyacente puedes realizar una acción de ‘**Saltar**’. Haz una tirada enfrentada de [AGI] para, en caso de superarla, colocarte en cualquier casilla vacía adyacente a tu enemigo; además, si gastas 1 [PA] extra, puedes ‘**Separarte**’. [FALLO] quedas **aturdido** y permaneces en tu casilla.

#### CHARLATÁN

**Sinergia:** Si eres **Elocuente** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Gana 1 [CAR] permanente. Si tras derrotar a un enemigo gastas 1 [PA], duplica los [PP] que consigas por la derrota de dicho enemigo.

#### ELOCUENTE

**Sinergia:** Si eres **Charlatán** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Al realizar la acción ‘**Insultar**’ puedes elegir a uno o varios enemigos adyacentes, ganando un dado en tu próximo ataque [CC] contra dichos enemigos.

#### ESCURRIDIZO

**Prerrequisito:** [AGI] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Desempatas si has obtenido al menos un [EXITO] en una tirada enfrentada de [AGI]. Además, puedes gastar 1 [PA] después de realizar una tirada de [AGI] para sumar +1 a dicha tirada.

#### EXPEDITO

**Prerrequisito:** [AGI] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Puedes moverte en diagonal, aunque haya obstáculos que bloqueen el movimiento (ver Mover – Esquinas, [página XX](#)). Además, suma +1 a tu tirada de [AGI] cuando realizas la acción de ‘**Separarse**’.

#### FINGIR MUERTE

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Si recibes más de una [HER] de un único ataque y no has quedado [KO], puedes quedar **derribado** y fingir que has muerto. Los enemigos te ignoran hasta que decidas levantarte durante alguna de las siguientes Rondas de Sucesos.

#### MATALOTAJE [TRAVESÍA]

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Si el Capitán gasta un marcador de Provisiones o de Ron, puedes realizar una tirada de [INT] 5. Si [EXITO], evitas que se descarte el marcador y sumas +2 a tus [PC].

#### OBSERVADOR [TRAVESÍA]

**Prerrequisito:** [INT] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Al inicio de la **Fase de Travesía** elige una habilidad de travesía, que no sea de Místico, de cualquier Personaje a bordo del Barco Pirata para utilizarla hasta el final de la fase como si la tuvieras.

#### PRECAVIDO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Al inicio de la **Ronda de Enemigos**, si no tienes enemigos adyacentes puedes gastar 1 [PD] para moverte hasta 5 casillas. En caso de que varios jugadores deseen usar esta habilidad, solo podrá ser usada por aquel jugador que haya actuado en último lugar durante la **Ronda de Personajes**.

#### REFLEJOS FELINOS

**Prerrequisito:** [AGI] 4

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Una vez por turno, y tras recibir un [CD], puedes realizar una tirada de [AGI] 5. Si [EXITO] ignoras el ataque.

#### ROBO

**Prerrequisito:** [INT] 3

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Una vez por turno, puedes gastar 1 [PA] para coger un marcador de **Enemigo Caído** de la reserva, si estás adyacente a un enemigo que a su vez esté adyacente a otro Personaje.

#### SALTO DEL POLLO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

La acción ‘**Saltar**’ solo te cuesta 1 [PA]. Además, si fallas una tirada para saltar un abismo, caes torpemente al otro lado infligiéndote una [HER] y continuando tu turno con normalidad.



## SIGILO

**Prerrequisito:** [AGI] 4

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Para usar **Sigilo** no puedes estar en la **LdV** de ningún Enemigo. Una vez por turno, si [EXITO] en una tirada de [AGI] 4, obtienes el estado **oculto**, con el que puedes moverte por casillas con enemigos adyacentes sin trabarte con ellos.

## TIMADOR

**Sinergia:** Si eres **Truhán** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

El coste de cualquier carta de Equipo y los salarios de los Aliados se reduce a la mitad. Además, aumenta tu salario en 5 [MON].

## TRAICIONERO

**Prerrequisito:** Sigilo

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si estás **oculto** puedes realizar un ataque [CC] ignorando la tirada de defensa de tu enemigo. Al hacerlo, pierdes el estado **oculto**.

## TRAMPOSO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Cuando eres atacado en [CC] puedes hacer repetir un dado al enemigo y que se quede con el nuevo resultado.

## TRUHÁN

**Sinergia:** Si eres **Timador** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Durante la Fase de Puerto, puedes robar una carta extra de Evento al entrar en la **Plaza** o la **Cantina**. Elige una de ellas y descarta la otra.

## USURERO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Al realizar la acción '**Registrar**' puedes gastar inmediatamente 1 [PA] para duplicar la cantidad de [MON] que recibas tras revelar un marcador de **Enemigo Caído**.

## **HABILIDADES DE DUELISTA**

Las habilidades de Duelista te las enseña Francisco Carranza, en la **Mansión** de Madame Claude.

## AMBIDIESTRO

**Prerrequisito:** [AGI] 4

**Especial:** Si has perdido tu mano principal, puedes adquirir esta Habilidad ignorando el prerrequisito y por un coste de 70 [MON] y 50 [PP] independientemente de tu clase.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

No recibes penalización al usar tu mano secundaria (ver Modos de Ataque, [página XX](#)).

## ATAJO

**Sinergia:** Si tienes **Esgrima** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Tras lanzar los dados durante un [CC], puedes gastar 1 [PD] para intercambiar uno de tus resultados por uno de los resultados de tu enemigo.

## CONTRAATAQUE

**Sinergia:** Si tienes **Esgrima** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si te defiendes con éxito de un ataque [CC] puedes gastar un único [PD] para que la misma tirada se invierta y tu tirada de defensa pase a ser una tirada de ataque y la tirada de ataque de tu enemigo sea su tirada de defensa.

## CURTIDO

**Prerrequisito:** **Esgrima**

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Si durante un ataque [CC] empatas en número de [EXITO], y has obtenido al menos un [EXITO], desempata a tu favor y aplica el daño de tu arma una única vez.

## DESUELLACARAS

**Prerrequisito:** **Esgrima**

**Sinergia:** Si tienes **Tajo Preciso** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Puedes gastar 1 [PA] extra tras un ataque con [EXITO] con una espada o daga contra un enemigo humano. Al hacerlo, infliges únicamente una [HER] y sumas +1 a tus [PP].

## ESGRIMA

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Sumas +1 a tus tiradas [CC] con objetos espada y daga.

## ESTOCADA RÁPIDA

**Prerrequisito:** [AGI] 4

**Sinergia:** Si tienes **Esgrima** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si al atacar con una espada o daga obtienes al menos un crítico y éste no te lo anula la tirada del defensor, recuperas 1 [PA].

## FINTA

**Sinergia:** Si tienes **Esgrima** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Si al atacar con una espada o daga obtienes un crítico y éste no te lo anula la tirada del defensor, en lugar de infligir una [HER] extra puedes restar 1 a la tirada de defensa de tu enemigo.

## GOLPE DE GRACIA

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Si realizas un ataque [CC] contra un enemigo **aturdido** o **derribado**, el enemigo no realiza tirada para defenderse.

## HOSTIGADOR

**Prerrequisito:** **Esgrima**

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Ignoras la penalización de -1 a la tirada cuando realizas un ataque consecutivo (ver Modos de Ataque, [página XX](#)).

## OFICIAL DE CUBIERTA [TRAVESÍA]

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Cuando realices la acción '**Zafarrancho de combate**' durante un abordaje podrás, además de sumar tu [CC] o [CD] a la tirada de un [GP], lanzar un dado extra e infligir una [HER] a un AE si tienes [ÉXITO] (obteniendo un resultado de 5-6).

## OPORTUNISTA

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si un enemigo cruza una casilla adyacente a ti sin que vaya a detener su movimiento para atacarte, puedes gastar un [PD] para infligirle automáticamente tantas [HER] como indique tu arma [CC]. Si tienes equipada un arma [CD] podrás infligirle tantas [HER] como indique tu arma únicamente si tienes la habilidad "Disparo a bocajarro" o el arma [CD] indica que puedes atacar a enemigos adyacentes.

## PARADA EN CRUZ

**Sinergia:** Si eres **Ambidiestro** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Añade un dado a tu tirada de defensa [CC] si tienes un arma equipada en cada mano.

## REDOBLE

**Sinergia:** Si tienes **Esgrima** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Si obtienes al menos un crítico con una espada, además de la [HER] extra, puedes ocupar la casilla de tu enemigo desplazando a éste a una casilla vacía o de abismo adyacente en la dirección de tu movimiento. Si no hay casilla vacía o de abismo disponible, en su lugar el enemigo es **derribado**.

## REMOLINO

**Prerrequisito:** Tajo Doble

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si estás equipado con un arma [CC] en cada mano, puedes realizar un único ataque [CC], restando un dado, contra todos los enemigos adyacentes.

## TAJO DOBLE

**Prerrequisito:** **Ambidiestro**

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Una vez por turno, si estás equipado con un arma [CC] en cada mano, puedes realizar un ataque [CC] gastando 3 [PA]. Cada [EXITO] inflige al mismo tiempo el daño de tus dos armas equipadas.

## TAJO PRECISO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

En cualquier fase, puedes volver a lanzar un dado de tu tirada de [CC] y quedarte con el segundo resultado.

## VERDADERA DESTREZA

**Prerrequisito:** **Esgrima**

**Sinergia:** Si tienes **Redoble** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Cada vez que tengas [EXITO] en una tirada de [CC] puedes desplazarte una casilla a una casilla vacía adyacente a tu enemigo. Este desplazamiento te permite "**Separarte**" de otros enemigos sin consecuencias.

Además, no puedes quedar **derribado**, a menos que así lo quieras.

## HABILIDADES DE INSTRUIDO

Las habilidades de Instruido te las enseña Jérôme Feuillet, en la **Capilla**.

### ANALÍTICO

**Sinergia:** Si eres **Perspicaz** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Puedes gastar 1 [PA] para realizar una tirada de [PER] 5. Si [EXITO], puedes anular, hasta el final de tu turno, una de las capacidades especiales de un enemigo con el que tengas **LdV**. Una capacidad que indique “**Ignora X**” no puede anularse con esta habilidad.

### AVISPADO

Prerrequisito: [INT] 4

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Reduce el coste de todas las habilidades en 15 [MON] y 10 [PP].

### CABUYERÍA [TRAVESÍA]

Prerrequisito: [AGI] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Añade un dado a cualquier tirada que realices en el «Aparejo», incluida la tirada de Velocidad.

### CARPINTERO [TRAVESÍA]

Prerrequisito: [AGI] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Sumas +1 a tu tirada cuando intentes reparar un impacto en la «Cubierta principal».

### CARTÓGRAFO [TRAVESÍA]

Prerrequisito: [INT] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Sumas +1 a tus tiradas en el «Castillo de proa».

### COMANDAR

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Una vez por turno, puedes gastar 1 [PA] para realizar una tirada de [CAR] 5. Si [EXITO], puedes conceder una acción adicional a un **Aliado** bajo tu control.

### CONTRAMAESTRE [TRAVESÍA]

**Prerrequisito:** no ser el Capitán en el momento de aprender esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Siempre comienzas la **Fase de Travesía** con 1 [PC] extra.

Durante la **Fase de Puerto**, puedes realizar cualquier acción exclusiva del Capitán (excepto cobrar el extra de salario) siempre que cuentes con la aprobación del Capitán. Al realizar una acción exclusiva del Capitán, ganas 1 [PP]. Aumenta tu salario en 10 [MON].

Si en algún momento obtienes la capitanía, esta habilidad deja de tener efecto. Solo puede haber un personaje con esta habilidad.

### CURACIÓN

Prerrequisito: [INT] 4

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Una vez por turno, puedes gastar 3 [PA] para descartarte de una [HER], o descartarla de un Personaje adyacente, si éste da su consentimiento. Al descartar una [HER] de otro Personaje siempre sumas +1 [PP] y el otro personaje resta -1 [PP], si puede.

### EXPLORADOR

Prerrequisito: [PER] 3

**Sinergia:** Si eres **Perspicaz** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Cuando explores, puedes robar un marcador de Loseta extra. Elige uno para colocar y baraja el otro de vuelta a la pila correspondiente. Además, cada vez que descubres una Loseta, obtienes 1 [PP].

### LUMBRERA

Prerrequisito: [INT] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

En una tirada enfrentada de [INT], desempata a tu favor, siempre que hayas obtenido algún [EXITO] en tu tirada.

Además, puedes gastar 1 [PA] después de realizar una tirada de [INT] para sumar +1 a dicha tirada.

### MAESTRO DEL VENENO

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Al principio de una aventura, elige un arma [CC] de tu equipo para **envenenarla**. Esta arma causará una [HER] extra hasta el final de la aventura.

Además, puedes ignorar el estado **envenenado** gastando 2 [PA].

## MEDICINA [TRAVESÍA]

Prerrequisito: **Curación**

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Sumas +1 a tu tirada en la «Cubierta principal» para recuperar a un [GP] Incapacitado o un Personaje [KO].

### METEORÓLOGO [TRAVESÍA]

Prerrequisito: [INT] 4

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Una vez por jornada de travesía puedes ignorar una carta [CLI] y resolverla en la siguiente ronda en lugar de robar otra carta de evento. Al hacerlo, sumas 1 [PC].

### MÚSICO [TRAVESÍA]

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Una vez por jornada de travesía y como única acción de tu turno, realiza una tirada de [CAR] 5.

Si [EXITO], tu actuación alegra a la tripulación. Suma 1 a la [BP] y +1 a tus [PC] por cada punto que supere la dificultad.

Si [FALLO], tu actuación deja mucho que desear y la tripulación acaba molesta, resta 1 tanto a la [BP] como a tus [PC].

### PERSPICAZ

Prerrequisito: [PER] 3

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Cuando tengas [EXITO] al ‘**Buscar**’, roba una **carta de Búsqueda** extra. Elige una y descarta la otra.

### TÁCTICO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Al final de la **Ronda de Sucesos** puedes gastar 1 [PD]. Al hacerlo, realiza una tirada enfrentada de [INT] contra el jugador que tenga la Iniciativa. Si [EXITO], suma +1 [PP] y hasta el final de turno serás tú quien tenga la Iniciativa.

### TIMONEL [TRAVESÍA]

Prerrequisito: [FUE] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Añade un dado a cualquier tirada que realices en el «Timón», incluida la Tirada de Velocidad.

## HABILIDADES DE MÍSTICO

Solo los Personajes que tengan en su Tarjeta de Personaje la clase Místico pueden aprender estas habilidades. Eso hace que solo tengan un coste en vez de los tres habituales. Las habilidades de Místico te las enseña Marie Laveau, en la **Capilla**.

### AZOTE

[MON]: 100 | [PP]: 60

Al principio de una aventura, puedes elegir un arma [CC] de tu equipo e imbuirla de bendiciones. Esta arma causará una [HER] extra hasta el final de la aventura.

### BENDECIDO

[MON]: 130 | [PP]: 70

Al realizar la acción ‘**Tomar Aliento**’, puedes hacer una tirada de [INT] 5. Si [EXITO], la bandera no baja. En caso contrario, baja un espacio como es habitual.

### CLARIVIDENCIA [TRAVESÍA]

[MON]: 130 | [PP]: 70

Una vez por **Ronda de Juego**, puedes repetir una tirada propia y quedarte con el segundo resultado.

### CONJURADOR

[MON]: 100 | [PP]: 60

Suma +1 a tu [CC] o [CD] cuando ataques a un enemigo sobrenatural.

### CURANDERO

[MON]: 100 | [PP]: 60

Cuando uses una carta de **Mejunje** puedes realizar una tirada de [INT] 5. Si [EXITO] podrás volver a usar el Mejunje una segunda y última vez. Coloca una [HER] sobre la carta para marcar el primer uso.

### DEVOTO

[MON]: 130 | [PP]: 70

Cuando lances un hechizo que requiera una tirada de dados, suma +1 a dicha tirada.

### DOMINAR VIENTOS [TRAVESÍA]

[MON]: 130 | [PP]: 70

Añade un dado a la tirada de Velocidad sin necesidad de estar en el «Aparejo» o en el «Timón». Si obtienes un [EXITO], sumas +1 [PC].



## ELEGIDO

[MON]: 130 | [PP]: 70

Obtienes permanentemente un [PD] adicional.

## FABRICAR AMULETO [TRAVESÍA]

[MON]: 100 | [PP]: 60

Ya sea tallando un pequeño tótem o elaborando un grisgrís, la bendición con la que imbuyes tu amuleto te protegerá de los infortunios. Una vez por jornada de travesía, puedes descartar una carta de evento que haya sido robada.

## MAGIA TÓTEM

Prerrequisito: Solo habilidad inicial.

Dispones de 4 tótems y 4 hechizos de tótem para realizar tu magia. Al inicio de una aventura, debes elegir qué tótem llevas equipado, aunque podrás cambiar de tótem durante tu turno.

Cuando tengas un tótem equipado, sustituye los valores de tu Tarjeta de Personaje por los indicados en la carta. Además, solo podrás usar el hechizo del tótem equipado.

Algunos hechizos de tótem requieren de un coste en [PA] para usarlos. El hechizo tótem de “La Caza del Lobo” no gasta [PA].

Puedes cambiar de tótem gastando los [PA] que indique la carta y aplicando sus efectos de inmediato. El tótem descartado se coloca en el casillero de recarga del Tablero de Magia como si se tratara de un hechizo. No podrás volver a usarlo hasta que esté recargado.

## MAGIA TÓTEM II

Prerrequisito: **Magia Tótem**

[MON]: 100 | [PP]: 60

Puedes utilizar hasta dos tótems al mismo tiempo. Al inicio de cada **Ronda de Sucesos** tienes que decidir entre mantener activo los dos tótems o dejar de usar ambos. En ambos casos, deberás perder un [PD]. Si no te quedan [PD] que perder, recibes una [HER].

## PURGAR [TRAVESÍA]

[MON]: 130 | [PP]: 70

Una vez por **Fase de Travesía** puedes realizar una tirada de [INT] 5. Si [EXITO], un personaje **maldito** de tu elección pierde dicho estado y sumas +3 [PP].

## SOBRECOGEDOR

[MON]: 70 | [PP]: 50

Cuando eres atacado en combate [CC] puedes hacer repetir un dado al enemigo.

## TRANCE

[MON]: 130 | [PP]: 70

Si estás en una loseta sin enemigos y dejas pasar tu turno sin gastar ningún [PA], puedes avanzar en uno los turnos de recarga que le queden a todos tus hechizos.

## VUDÚ

Prerrequisito: Solo habilidad inicial.

Al comienzo de cada aventura, podrá seleccionar 4 cartas de vudú de nivel 1 y usarlas como indique en su descripción.

Algunas cartas de vudú requieren de un coste en [PA] para usarlas.

Una vez usada la carta de vudú, deberá colocarse en el casillero de recarga del Tablero de Aventuras para que el hechizo se recargue de nuevo.

## VUDÚ II

Prerrequisito: **Vudú**

[MON]: 100 | [PP]: 60

Puede añadir las cartas de vudú de nivel 2 a su mazo y seleccionar hasta 5 cartas por aventura.

## HABILIDADES DE PENDENCIERO

Las habilidades de Pendenciero te las enseña Gerrit Jensen, en la **Cantina**.

## ABORDAR POR LAS TRONERAS [TRAVESÍA]

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Durante un abordaje, puedes saltar al barco enemigo desde la «Cubierta de artillería» realizando una tirada de [AGI] 4. Los piratas con esta habilidad realizan su tirada para saltar antes que los piratas que estén en la Borda.

## ARPONERO [TRAVESÍA]

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Una vez por jornada de travesía, durante el paso de los Zafarranchos y si el personaje está en la «Cubierta principal», puede realizar una tirada de [FUE] 5 para cazar. Si [EXITO], sumas +1 [PC] y obtén un marcador de Provisiones.

Además, añade un dado cuando combatas a un enemigo bestia desde el puesto de artillería o el puesto de borda.

## AVASALLADOR

**Sinergia:** Si eres **Luchador** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Si obtienes un crítico al atacar con un arma [CC] o desarmado, derribas a tu enemigo.

## BARRIDO

Prerrequisito: [FUE] 4

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Una vez por turno, si estás equipado con un arma [CC] a dos manos, realiza un único ataque [CC] contra todos los enemigos adyacentes.

## BRAVUCÓN

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Al inicio de la **Ronda de Enemigos**, puedes convertirte en el objetivo por defecto, aunque no seas el personaje más cercano a ellos. En caso de que varios jugadores deseen usar esta habilidad, solo podrá ser usada por aquel jugador que haya actuado en último lugar durante la **Ronda de Personajes**.

## CARGAR

Prerrequisito: [AGI] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Al **‘Correr’** puedes realizar un único ataque [CC] sin gastar [PA].

## ENÉRGICO

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Obtienes permanentemente un [PA] adicional.

## FORNIDO

Prerrequisito: [FUE] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

En una tirada enfrentada de [FUE], desempata a tu favor, siempre que hayas obtenido algún [EXITO] en tu tirada. Además, puedes gastar 1 [PA] después de realizar una tirada de [FUE] para sumar +1 a dicha tirada.

## IMPARABLE

**Sinergia:** Si eres **Luchador** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Puedes **‘Empujar’** a un enemigo adyacente gastando 1 [PA] y superando una tirada enfrentada de [FUE] contra ese enemigo.

Si [EXITO], mueve al enemigo a una casilla vacía adyacente a su posición inicial, en la dirección que desees.

## IMPROVISAR PROYECTIL

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Siempre encuentras algo que lanzar a la testa de tu enemigo. Si tienes una mano libre, siempre tendrás a tu disposición un arma arrojadiza cuyos valores son los siguientes:

Daño: 1 | Rango: [FUE] | Crítico opcional: Aturdir

## INFATIGABLE

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Si realizas la acción **‘Tomar Aliento’**, puedes realizar una tirada de [FUE] 5. Si [EXITO], la bandera no baja. En caso contrario, baja un espacio como es habitual.

## LANZADOR

Prerrequisito: [AGI] 3

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Una vez por turno, después de atacar con un arma arrojadiza, puedes realizar una acción de **‘Cambiar Equipo’** sin coste de [PA] para equiparte con otra arma.

## LUCHADOR

Prerrequisito: [FUE] 4

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Tus ataques sin armas causan 1 [HER] además de **Aturdir**. Puedes tirar 2 dados cuando te defiendas sin armas.

## PISOTEAR

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Puedes pasar por la casilla de un enemigo **derribado** al coste de 2 [PA]. Al hacerlo, puedes infligir una [HER] a tu enemigo por cada [EXITO] en una tirada enfrentada de [FUE]. En caso de fallo, detienes tu movimiento en una casilla vacía adyacente más cercana al enemigo.

## RESISTENCIA

Prerrequisito: [FUE] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

No pierdes un [PA] cuando estás herido (ver [página XX](#)).

## SUPERVIVIENTE

Prerrequisito: [INT] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Puedes descartarte de una [HER] gastando un turno completo.

## VENGATIVO

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Al inicio de tu turno, elige a un enemigo que te haya herido en la **Ronda de Juego** anterior y gasta un [PD]. Hasta el final de tu turno, todas las tiradas que hagas contra ese enemigo suman +1.

## VIGOROSO

**Prerrequisito:** [FUE] 4

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Cualquier arma [CC] que llesves equipada causa una [HER] extra.

## **HABILIDADES DE TIRADOR**

Las habilidades de Tirador te las enseña Grace Jennings, en los **Muelles**.

## BALAS GRUESAS

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Conoces un armero que te provee de munición de mayor calibre. Al principio de una aventura, eliges entre armas de fuego de una mano o de dos manos. Las armas del tipo escogido que llesves equipadas causarán una [HER] extra.

## CAÑONERO [TRAVESÍA]

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Añade un dado a cualquier tirada que realices con Pedrero, Mortero o en la «Cubierta de Artillería», incluida las Tiradas de Potencia de Fuego.

## CERTERO

**Prerrequisito:** [PER] 3

**Sinergia:** Si tienes **Puntería** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Cuando dispires a través de otro personaje, no restas ningún dado a tu tirada de [CD].

## CONDESTABLE [TRAVESÍA]

**Prerrequisito:** **Cañonero** y no ser actualmente el Capitán

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Después de que el capitán elija su puesto, puedes colocarte inmediatamente en la «Cubierta de Artillería». Si el capitán desea moverte de esa localización deberá restar -2 a la moral en lugar de uno. Aumenta tu salario en 5 [MON]. Si en algún momento obtienes la capitanía, esta habilidad deja de tener efecto.

Solo puede haber un personaje con esta habilidad.

## DESENFUNDADO RÁPIDO

**Prerrequisito:** [AGI] 3

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Una vez por turno, puedes realizar una acción de '**Cambiar Equipo**' sin coste de [PA] para equiparte con armas de fuego.

## DISPARO ANTICIPADO

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si no tienes enemigos adyacentes y un enemigo entra en la loseta o habitación donde te encuentras, puedes gastar un único [PD] para realizar inmediatamente un [CD].

## DISPARO A BOCAJARRO

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Puedes realizar un [CD] contra un enemigo adyacente tirando un dado menos.

## DISPARO EN CARRERA

**Prerrequisito:** [AGI] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Durante la acción de '**Correr**', puedes realizar un único [CD] sin gastar [PA].

## DISPARO INCAPACITANTE

**Sinergia:** Si tienes **Puntería** resta 10 [MON] al coste de esta habilidad.

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Si obtienes un crítico con un arma de fuego o un arma arrojadiza, derribas a tu enemigo.

## DISPARO PERFORANTE

**Prerrequisito:** **Balas gruesas**

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Si al trazar tu **LdV** hacia tu objetivo ésta atraviesa a otro enemigo adyacente (es decir, están alineados) y tanto tu objetivo como dicho enemigo están dentro de tu rango puedes herir a ambos de un único disparo. Si obtienes un **crítico** con un arma de fuego que hayas escogido para '**Balas gruesas**', además de causar el daño habitual a tu objetivo, el enemigo alineado sufre una única [HER].

## DISPARO SIMULTÁNEO

**Prerrequisito:** Puntería

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Si estás equipado con dos armas [CD] cargadas, puedes realizar un [CD] doble gastando 3 [PA] y lanzando un dado menos. Si [EXITO], suma e inflige el daño de tus dos armas para cada [EXITO]. En cualquier caso, considera que has disparado con ambas armas.

## OJO AVIZOR

**Prerrequisito:** [PER] 4

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Una vez por turno, puedes escoger un enemigo **oculto** al que pudieras trazar tu **LdV** y realizar una tirada de [PER] 5. Si [EXITO], podrás ignorar el estado **oculto** de tu objetivo hasta el próximo turno.

## PUNTERÍA

**Prerrequisito:** [PER] 3

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

En cualquier Fase, puedes volver a lanzar un dado de tu tirada de [CD] y quedarte con el segundo resultado.

## TIRO AL BLANCO

**Prerrequisito:** Puntería

[MON]: 100 / 115 / 150 | [PP]: 60 / 70 / 90

Puedes gastar 1 [PA] adicional al realizar un [CD] para sumar +1 a tu tirada de dados.

## RECARGA RÁPIDA

[MON]: 70 / 85 / 105 | [PP]: 50 / 60 / 75

Solo gastas 2 [PA] en '**Recargar**' armas de fuego.

## VIGILANTE [TRAVESÍA]

**Prerrequisito:** [PER] 3

[MON]: 130 / 145 / 195 | [PP]: 70 / 80 / 105

Añade un dado a cualquier tirada que realices en la **Cofa**. Además, otorga la posibilidad de colocar a un enemigo a una casilla más o menos de distancia y descubrir los marcadores de isla a una casilla adicional de distancia.

## UNAS PALABRAS DEL AUTOR

*David Illescas:* Este juego jamás habría visto la luz sin la ayuda de todos los que formaron parte del primer proyecto, y de la mejor tripulación de todos los tiempos: 909 mecenas que se embarcaron en mi aventura pirata.

Los años han pasado, y después de surcar mil puertos, Skull Tales ha crecido y se ha convertido en lo que siempre soñé. Un juego que te arranca una sonrisa, que te transmite una experiencia diferente, que forja amistades más allá de un tablero... Por todo ello, quiero dar las gracias a las personas que han hecho posible esta nueva singladura. Gracias a los equipos de pruebas y desarrollo de nuevas mecánicas, especialmente a José "el Riojano" y Óscar "el Lobo", que se han volcado totalmente con los nuevos diseños. A mis Hermanos de la Costa, "los Risketosos", por su ánimo, por sus consejos y pruebas. A todo un equipo de trabajo formado por ilustradores, escultores, diseñadores y colaboradores que han tenido que soportar mis locuras. Especialmente, Eugenio "Patawhisky". Al Contramaestre Luis "el Bocas" y su familia, en quien deposité toda mi confianza y ha sabido ganarme a base de mucho trabajo y cariño. A todos los que formáis parte de esta nueva familia pirata que va a vivir las más increíbles aventuras del Caribe. Pero, sobre todo, al faro que alumbró mi travesía, mi Naty "la Yerbos", y a mis pequeñas estrellas que me guían en la noche; los grumetillos Luan y Lola.

**ANEXO I**  
**MODO ALMIRANTE Y MODO GRUMETE**

Lore ipsum dolor...



## ANEXO II ERRATAS

### CARTAS DE BÚSQUEDA

#### FLOR DE ERZULIE

**Errata:** “Usar [...]”.

**Corrección:** Esta carta no debe tener el texto “Usar: [...]” para indicar que debe gastarse 1 [PA] para ser usada. En su lugar simplemente se descarta en el momento que indica la susodicha carta.

#### MONEDAS MAYAS

**Errata:** “Usar [...]”.

**Corrección:** Esta carta no debe tener el texto “Usar: [...]” para indicar que debe gastarse 1 [PA] para ser usada. En su lugar simplemente se descarta en el momento que indica la susodicha carta.

### CARTAS DE EVENTO DE PUERTO

#### GANGAS (MERCADO)

**Errata:** “[...] mirar las cartas del Almacén [...]”.

**Corrección:** En lugar de “Almacén” debería indicar “Mercado”

### CARTAS DE EVENTO DE TRAVESÍA

**Errata:** Algunos Eventos de Travesía indican que finalizan al final de la Singladura.

**Corrección:** las cartas que indican que finalizan al final de la Singladura debe leerse como que “finalizan al final de la Jornada”.

*Cartas con esta errata: Capitán enfermo, Niebla.*

#### ABOMINACIONES DEL MAR

**Errata:** “[...] añade una ficha de suciedad [...]”.

**Corrección:** Debería indicar “aumenta la Suciedad en uno”

#### DAÑOS EN EL TIMÓN

**Errata:** El éxito indica que el barco se puede mover 45°

**Corrección:** En lugar de 45° debería ser 60°

#### MADERA PODRIDA

**Errata:** “[...] avanza la Brújula 3 espacios [...]”.

**Corrección:** Debería indicar “avanza el Reloj 3 espacios”

#### NOTICIAS DE CASA

**Errata:** “[...] avanza la Brújula 2 espacios [...]”.

**Corrección:** Debería indicar “avanza el Reloj 2 espacios”

#### SARGAZOS

**Errata:** ausencia del texto de la corrección.

**Corrección:** Descarta esta carta al inicio de la siguiente Ronda de Eventos.

#### TORRE DE VIGILANCIA

**Errata:** No se indican los resultados de éxito de la Tirada de Potencia de Fuego

**Corrección:** Los resultados de éxito de la Tirada de Potencia de Fuego son: 4-6

### TARJETAS DE PERSONAJE

#### CIRUJANO

**Errata:** Habilidades “Primeros Auxilios” y “Curación”

**Corrección:** Los nombres deberían ser “Medicina” (Travesía) y “Curación” (Aventura).

#### ESPADACHÍN (ALIADO)

**Errata:** Habilidad “Hostigador”

**Corrección:** La única habilidad como Aliado debería ser 'Esgrima': Suma +1 a las tiradas de [CC]

#### MÚSICO

**Errata:** Sumas +1 a la [BP] y +1 a tus [PP]

**Corrección:** En lugar de [PP] deberían ser [PC]. En el manual, página 51, está correcto.

#### NATIVO

**Errata:** Equipo inicial: “Gunstock”

**Corrección:** En lugar de “Gunstock” es “Maza Tribal”.

#### NATIVO (ALIADO)

**Errata:** Habilidad “Tiro al Blanco”: Puedes gastar un [PA] adicional...

**Corrección:** Suma +1 a las tiradas de [CD].

#### NOBLE REBELDE

**Errata:** Habilidad “Contramaestre”: Comienzas la Fase de Travesía con 1 [PC] y 10 [MON] más.

**Corrección:** Comienzas la Fase de Travesía con 1 [PC] y al cobrar salario en la Fase de Puerto ganas 10 monedas más.

**Errata:** Habilidad “Segunda de a bordo”: Comienzas la Fase de Travesía con 1 [PC] y 10 [MON] más.

**Corrección:** Esta habilidad pertenece al modo Aliado, por lo tanto, debe ser ignorada en el lado de Pirata.

#### NOBLE REBELDE (ALIADO)

**Errata:** Habilidad “Contramaestre”

**Corrección:** Esta habilidad debe ser sustituida por la de 'Segunda al mando' que aparece en el lado de Personaje.

### TARJETAS DE ENEMIGOS

#### ESCORPIÓN EK CHUAH

**Errata:** Prestigio 1/2.

**Corrección:** La cantidad de [PP] que otorga al derrotarlo debería ser 4/5.

#### PIRATAS [ENEMIGO DE MAR]

**Errata:** Su nombre es “Piratas”.

**Corrección:** Su nombre debería ser “Filibusteros” o “Pinaza filibustera”.

#### SOMBRILARGA

**Errata:** En el grupo de habilidades para partidas de 4+ Personajes falta “Celeridad”

**Corrección:** Añadir “Celeridad” al grupo de habilidades para partidas de 4+ Personajes.

### TARJETAS RESUMEN

#### TARJETA RESUMEN DE LA FASE DE PUERTO

**Errata:** El Tratamiento de lujo indica que pierdes tu Prestigio.

**Corrección:** En la página 46 del manual está bien indicado, el pirata descarta sus heridas con el Tratamiento de lujo NO sus Puntos de Prestigio (y además recupera sus Puntos de Destino).