

## HABILIDADES ESPECIALES "CAPITAN DE MAR Y GUERRA - FRAGATAS"

El coste en puntos por habilidad es:

Habilidad de Nivel 1 = 10 puntos

Habilidad de Nivel 2 = 15 puntos

Habilidad de Nivel 3 = 20 puntos

Habilidad de Nivel 4 = 25 puntos

Habilidad de Nivel 5 = 30 puntos



Nivel	Nº	Habilidad
1	1	Si manda una flota suma +1 a la tirada de iniciativa.
1	2	Una sólo vez por partida, gana la iniciativa individual o de flota, sin tener que tirar dado alguno.
1	3	Una vez por partida puede hacer un disparo doble a larga distancia, y otro a media.
1	4	Tres veces por partida puede virar por avante sin tener que deducir distancia alguna.
1	5	Cuando dispara sus baterías en un mismo turno, no deduce los factores de la tabla de puntería por segunda, tercera o cuarta batería disparada.
1	6	Si manda a una flota los buques que pasan a reducido, pueden seguir formando parte de la flota.
2	1	Suma +2 a la iniciativa cuando manda una flota.
2	2	Cuando dispara a un buque de igual o mayor clase que la suya, suma +2 a su dado de disparo.
2	3	Suma +1 a la iniciativa de flota, aunque no mande la flota.
2	4	Suma +2 al dado de combate.
2	5	Suma +2 al dado de disparo.
2	6	Aunque haya relizado disparo de reacción, cuando es activado puede disparar la batería que ha disparado en reacción, en tal caso se le deduce -2 al dado de disparo.
2	7	Cuando dispara sus baterías no deduce los factores de segunda, tercera o cuarta batería disparada.
2	8	No se le aplican las reglas de disparo con tiempo duro o tormenta.
2	9	Cuando dispara a rango largo suma +3 al dado de disparo.
2	10	Si la arboladura está reducida no se aplican los efectos de las reglas de arboladura dañada, y si está en precario, se aplican las reglas de arboladura dañada como si estuviese reducida.
3	1	Cuando el está buque en precario o reducido, no se tiene en cuenta los modificadores por estas circunstancias, ni para disparar, ni para combatir.
3	2	Cuando combate no se le aplica ningún factor negativo de la lista de factores de combate.
3	3	Si la arboladura está reducida no tiene efecto, y si está en precario, se le aplican los efectos de arboladura reducida.
3	4	Si manda una flota siempre gana la iniciativa de flota.
3	5	Cuando dispara en reacción resta -2 al dado de daño.
3	6	Siempre que dispara a largo con los cañones de proa, suma +2 al dado de puntería.
3	7	Sean cuales sean las condiciones meteorológicas suma a la velocidad 10cm. con velas de combate y 15cm. con velas de crucero.
3	8	Resta -2 al dado de daño.
3	9	Siempre gana el impulso de abordaje.
3	10	En el impulso de combate siempre suma dos dados de combate.
3	11	Solo se puede capturar dejando al buque sin tripulación.
3	12	Siempre que no esté en flota gana la tirada de iniciativa.
3	13	Si manda una flota, todos los buques de la flota suman +1 al dado de disparo.
3	14	Si en la fase de combate destruye toda la tripulación enemiga, el buque es capturado automáticamente.
3	15	No se aplican los factores de la tabla de puntería de buque que dispara reducido y el factor de buque a precario es de -2.
3	16	Su artillería pasa a reducida, sólo cuando la tripulación o el casco están en precario.
4	1	Puede variar las velas de dos en dos categorías, y su movimiento mínimo, siempre es equivalente al velas de tormenta, salvo que estén arriadas.
4	2	Cuando aborda siempre gana el impulso de abordaje. Solo se le puede capturar dejando al buque sin tripulación.
4	3	Siempre que dispara y aplica factores de daño resta un -2 adicional.
4	4	Siempre gana la tirada de iniciativa
4	5	Cuando aborda a un buque de su misma clase o menor, siempre gana el impulso de abordaje. Si el buque es de clase mayor, suma dos dados de combate en su tirada de impulso de abordaje.
4	6	Durante una partida, puede disparar doble tres veces en turnos seguidos.
4	7	Si manda una flota suma +3 a la iniciativa.
4	8	Siempre que dispara contra arboladura, suma +1 a la tirada de puntería y resta -3 a la de daño.
4	9	No sufre daños por navegación.
4	10	No sufre daños críticos.
4	11	Siempre que dispare en flota, todos los buques que forman la flota suman +2 al dado de disparo y -2 al dado de daño.
4	12	Si manda una flota, todos los buques de la misma utilizan como dado de disparo, el más alto de todos los buques que la componen y como de daño el más bajo.
4	13	Mientras no esté el buque en precario, no tira para daños críticos, y cuando lo hace, sólo tira un D6.
5	1	Cuando tira el dado de disparo, puede tirar tres dados y escoger el resultado que sea mas alto.
5	2	Aunque su casco esté en reducido, no se aplican los valores de artillería reducida.
5	3	Siempre que gane la activación por una diferencia en el resultado de los dados de 2 o mas, puede mover 20 cm. extra y resta -3 al dado de daño.
5	4	Cuando dispara a corto siempre que impacta, el buque impactado tira para daños críticos, con un D10.
5	5	Cuando dispara a rango largo suma +3 al dado de disparo.