

“HellSailor”

Presenta

# ESTADÍSTICAS DE BARCOS Y GUÍA DE RECONOCIMIENTO

para



Build 14 Gamma Version (28 de  
febrero 2022)



# Introducción

Algunos, viendo esta guía, estarán probablemente sorprendidos, puesto que pensarán que ya existe una guía. Sin embargo, hay que decir que esa guía es de 2010, y actualmente estamos en 2022, por lo que en estos 12 años ha habido muchos cambios, no solo en el juego, sino también en sus barcos. Esa vieja guía, a día de hoy, se ha quedado obsoleta. Sin embargo, debido a mi cariño personal como autor que le tengo a esa guía, he creído necesario mejorar los pasos dados en el momento de ese trabajo. Este probablemente será mucho más tedioso y abrumador de leer, debido a la gran cantidad de información que ofrece. A pesar de esto, creo que es bueno dejar una guía muy completa y detallada, para que pueda ser utilizada por todo tipo de lectores y jugadores.

El propósito de este archivo es ofrecer al lector/jugador de este juego, Pirates of the Caribbean: New Horizons, una herramienta que le permita comprender mejor cada una de las diferentes clases de barcos que existen en este mod. Esta guía mostrará las principales características de cada uno de los barcos, primero desglosados por clases, de mayor a menor; y segundo, por precio, de menor a mayor. Para ello, el orden de muestra de las características de los barcos seguirá el siguiente orden:

1. **Nombre del barco en el juego.** Dado que hay varios barcos con el mismo nombre (por ejemplo, Pinaza Ligera, Filibote Ligero, etc.), se detallará específicamente de qué barco se trata, y se agregará información adicional sobre ellos, que NO se describe como tal en el juego.
2. **Imagen del barco en cuestión.** Se utilizarán miniaturas, de forma que visualmente sepamos de forma inmediata y clara a qué barco nos estamos refiriendo.
3. **Tabla de características,** que incluye:
  - a. **Clase.** Indica el clase al que pertenece el barco. El orden de la clase sigue una escala de mayor a menor, siendo 8 el menor, donde también se encuentran los barcos más pequeños y económicos; hasta el clase 1, donde se encuentran los barcos más grandes y mejor armados. La distinción de la clase, en este juego, se hace por el número de tripulantes. Esta sería una idea aproximada de las bandas por las que se mueve cada clase:
    - i. Clase 8: 1-29 tripulantes.
    - ii. Clase 7: 30-59 tripulantes.
    - iii. Clase 6: 60-99 tripulantes.
    - iv. Clase 5: 100-249 tripulantes.
    - v. Clase 4: 250-399 tripulantes.
    - vi. Clase 3: 400-549 tripulantes.
    - vii. Clase 2: 550-899 tripulantes.
    - viii. Clase 1: 900+ tripulantes.
  - b. **HP.** Representan los puntos de impacto, en valores absolutos, del casco del barco. Cuanto mayor sea el número, más daño puede recibir el barco antes de hundirse.
  - c. **Velocidad.** Representa una estimación aproximada de la velocidad del barco en condiciones normales, y a favor del viento. Este valor puede verse alterado por mejoras en el astillero, el clase de destreza con



- 'Navegación', las habilidades del jugador en ese campo, y la carga del barco, entre otros.
- d. Maniobrabilidad. Representa una estimación aproximada de la maniobrabilidad del buque en condiciones normales y a favor del viento. Este valor puede verse alterado por mejoras en el astillero, el clase de destreza con 'Navegación', las habilidades del jugador en ese campo y la carga del barco, entre otros.
  - e. Capacidad de carga. Representa la capacidad máxima del buque para cargar mercancías. Cuanto mayor sea el número, mayor será la cantidad de mercancías que puede cargar. Se puede mejorar modificando el barco en el astillero con la mejora 'Mejora corsaria'.
  - f. Tripulación Máxima. Representa el número máximo de tripulantes que puede haber en el barco. A mayor número de tripulantes, más fácil es abordar barcos enemigos, pero también aumenta el consumo de comida y ron. También afecta la capacidad de recargar los cañones más rápido en el combate naval.
  - g. Tripulación Mínima. Representa el número mínimo de tripulantes necesarios para manejar adecuadamente la nave. Si el número de tripulantes es menor que éste, ya sea por bajas en batallas navales, o después de un abordaje, el barco se manejará peor y será más lento en izar y arriar velas; en la respuesta del buque a las maniobras con el timón; y se incrementará el tiempo de recarga de los cañones.
  - h. Cañones. Indica el número máximo de cañones que puede tener el barco. Tan importante como el número de cañones, es la disposición del armamento en el casco. Cada barco tiene configuraciones diferentes, pero todos tienen cañones a los costados, babor y estribor. Muchos barcos tendrán cañones en la proa y la popa; otros, sólo en la popa o en la proa; y otros no tienen cañones en proa y popa.
  - i. Calibre máximo. Indica el calibre máximo de cañones que puedes instalar en tu barco. Este se refiere a los 'cañones largos', siendo el mínimo 4 y el máximo 32. En el camarote de Vanderdecken, puedes saltarte este límite máximo y poner 'cañones largos' de 32 libras en un lugre, por ejemplo.
  - j. Precio aproximado. Indica el valor aproximado de un barco, sin tener en cuenta modificadores nacionales o mejoras de astillero, entre otras cosas. Cuanto mayor sea el número, más dinero podrás sacar de su venta, y más te costará comprarlo en el astillero, y viceversa.
4. **Tipo de barco**: Indica la función principal que realiza el barco. Se recomienda seguir esta función, aunque eres libre de hacer lo que quieras con tu nave. Se dividen en cuatro categorías: mercante, militar, pirata y versátil. Se hará una breve descripción de cada una de las categorías.
- a. Mercante: La función de este barco es transportar mercancías de una isla a otra, comprando y vendiendo, para obtener un beneficio. Suelen tener una capacidad de carga muy grande, y una tripulación no muy alta. Dentro de esta categoría hay, a su vez, subcategorías: están los que son lentos, pero bien armados y robustos, como los galeones; poco armados, pero veloces, como los lugres; y los que hacen un balance en sus características, como los filibotes, entre otros.



- b. Militar: La función de este barco es entrar en batallas navales con otros barcos, ya sea con barcos mercantes, piratas u otros barcos militares. Favorecen principalmente HP y armamento altos y, en muchos casos, un buen número de tripulantes de acuerdo a su clase. A cambio, sacrifican la capacidad de carga hasta cierto punto. Los barcos de esta categoría que son de mayor clase, tienen mucho armamento, HP y tripulación, pero bajo rendimiento en velocidad y maniobrabilidad; mientras que, en los clases medios, tienen un equilibrio entre estas características, siendo más ágiles.
  - c. Pirata: Los barcos de esta categoría tienen muy buenas prestaciones marítimas, alta tripulación y buen armamento, aunque inferior a los barcos militares. Sin embargo, para lograrlo sacrifican mucho en HP y capacidad de carga. Esta configuración está hecha para seguir una estrategia específica: perseguir barcos mercantes, debilitarlos, abordarlos y capturarlos, para luego vender su carga, y obtener ingresos. También sirve para poder atacar naves militares menos ágiles, aprovechando el potencial de estas características, y luchar en tus términos. Los barcos que siguen esta estrategia no tienen por qué ser exclusivamente piratas; puede ser utilizado como tal por cualquier otra nación.
  - d. Versátil: Este tipo de barcos intenta equilibrar todas sus características para poder realizar una o más funciones al mismo tiempo, en un mismo barco. Normalmente, puede realizar las funciones de los otros tipos de barcos mencionados, pero no destaca favorablemente en ninguno de ellos. Ejemplos de este tipo de barcos son las goletas, los paquebotes o los jabeques. Aparecen principalmente entre las clases 7 a 4.
- 5. **Periodos en los que aparece**: Indica en qué periodo o periodos del juego aparece dicho barco, de los seis que hay.
  - 6. **Ventajas**: Ofrece las ventajas y los puntos más positivos de cada barco.
  - 7. **Desventajas**: Ofrece las desventajas y los puntos más negativos de cada barco.
  - 8. **Información**: Ofrece detalles más específicos sobre cada barco, datos a tener en cuenta, comparaciones con los barcos mencionados anteriormente, y estrategias recomendadas a seguir con cada uno de ellos.



# Índice

Mejoras del astillero	Página 6
Diseños de barcos	Página 7
Clase 8	Página 11
Clase 7	Página 21
Clase 6	Página 39
Clase 5	Página 64
Clase 4	Página 93
Clase 3	Página 108
Clase 2	Página 125
Clase 1	Página 140
Barcos específicos por misiones secundarias	Página 147
Estadísticas de barcos especiales	Página 150



## **Mejoras del astillero**

Las mejoras del astillero se pueden instalar en tu barco para mejorar varias características del mismo, como la velocidad, la maniobrabilidad, o los HP del casco, entre otras. Estas mejoras cuestan bastante dinero, especialmente en las clases altas y en los barcos más grandes. Hay ocho mejoras posibles para cualquier barco. Con la excepción del Casco reforzado y la Mejora corsaria, las mejoras se pueden eliminar, y recuperar algo de dinero. Cada mejora tarda un día en instalarse o eliminarse.

Los porcentajes que se muestran son los aumentos porcentuales mínimo y máximo posibles para cada mejora, y los valores se aleatorizan entre esos dos porcentajes. Los cambios que hacen, se basan en los valores base del barco, por porcentajes, incluidos los modificadores nacionales, más la aleatorización, pero sin incluir el daño de batalla. Por ejemplo, un barco británico que tiene +15% HP debido al modificador nacional, no lo verá reducido a +10% al obtener Casco reforzado. Funciona después de los modificadores nacionales.

- **Casco reforzado:** 0% – +10% HP del casco, +1 incremento de clase de calibre máximo. No se puede quitar después de su instalación (aunque puedes eliminarlo si dejas el barco amarrado en los astilleros).
- **Mejora corsaria:** -5% – -7% HP del casco, +10 – +20% Capacidad de Carga, +5% – +15% Velocidad, +5% – +15% Maniobrabilidad. No se puede quitar después de su instalación (aunque puedes eliminarlo si dejas el barco amarrado en los astilleros). SÓLO puedes instalar esta mejora en los astilleros PIRATAS.
- **Forro de cobre:** 0% – +5% Velocidad, 0% – +2% Maniobrabilidad.
- **Cañones de bronce:** +10% precisión comparado con cañones normales, -10% tiempo de recarga. x2 fragilidad de los cañones para ser noqueados en combate.
- **Cañones de caza de bronce:** +10% precisión, +8% Crítico de Velas a barcos enemigos, +5% Crítico de Mástiles a barcos enemigos.
- **Velas de algodón:** 0% – +5% Velocidad, -10% daño recibido al velamen.
- **Masteleros largos:** 0% – +10% Velocidad. +4% Crítico de Velas y Mástiles recibidos de barcos enemigos.
- **Estayes:** 0% – +5% Maniobrabilidad, punto más cercano 0% – +10% (mejor rendimiento en ceñida).

Se requiere una mención especial para las mejoras que se muestran en este capítulo. Normalmente, cada vez que desees comprar un barco en el astillero, verás que la mayoría de los barcos no tendrán ninguna mejora preinstalada antes de comprarlo. Sin embargo, existe la posibilidad aleatoria de que puedas encontrar barcos con actualizaciones instaladas, que oscilan entre una y cuatro mejoras instaladas simultáneamente. Por supuesto, esto hace que la nave sea más cara de comprar, teniendo en cuenta qué mejoras están instaladas. Incluso puedes encontrar, por ejemplo, mejoras de 'Mejora Corsaria' en barcos nacionales (británicos, franceses, españoles, etc.). Esto también se aplica a cualquiera de los barcos especiales que aparecen en el camarote de Vanderdecken. Esta posibilidad aleatoria de mejoras en los astilleros también puede ocurrir en los barcos que puedes encontrar en las batallas navales. Es muy común encontrar barcos con al menos una o dos mejoras de astillero instaladas; tener tres no es tan común, y cuatro es algo raro.



## **Diseños de barcos**

Un asunto importante a tener en cuenta, son las diferencias en el diseño de los barcos que existen en las distintas naciones del juego. Cada nación tiene unas características particulares con cada una de las estadísticas que existen en los barcos. Por ejemplo, un barco de diseño pirata tendrá menos HP y capacidad de carga que un barco de diseño español de la misma clase. La siguiente tabla muestra las variaciones que existen en las diferentes naciones.

	Peso	Capacidad Carga	TripulaciónMáx	TripulaciónMín	Tasa de Velocidad	Tasa de Giro	Precio	HP
Británicos	0.95	1.20	0.95	1.05	1.05	1.00	1.10	1.15
Franceses	1.00	1.05	1.15	1.00	1.05	1.00	1.05	1.05
Holandeses	1.00	1.30	0.90	1.00	1.05	0.95	1.00	1.00
Portugueses	1.05	1.20	1.05	1.00	1.00	1.15	1.00	0.95
Españoles	1.15	1.35	1.05	1.00	0.95	1.00	1.05	1.10
Estadounidenses	1.00	1.10	1.00	1.05	1.15	1.00	1.05	1.10
Piratas	0.90	1.00	1.05	1.10	1.10	1.10	0.95	0.80
Personal	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

### **Análisis por naciones**

#### **Británicos**

##### Ventajas:

- HP +++
- Capacidad de Carga ++
- Velocidad +

##### Desventajas:

- TripulaciónMáx –
- TripulaciónMín –
- Precio --

Comentario: Barcos con características equilibradas, favoreciendo las naves más robustas, con buena capacidad de carga, a costa de ser las más caras de las naciones, y con menor tripulación. Útil para barcos de tipo militar, seguido de versátiles y, en menor medida, mercantes.

#### **Franceses**

##### Ventajas:

- TripulaciónMáx +++
- Velocidad +
- HP +

##### Desventajas:

- Precio –

Comentario: Barcos equilibrados, con excelente tripulación máxima, pero sacrificando mejoras en capacidad de carga. El resto son ligeramente positivos, por lo que son barcos ideales para tipo pirata, seguidos de tipo militar, y en menor medida, barcos versátiles.



## **Holandeses**

### **Ventajas:**

- Capacidad de Carga +++
- Velocidad +

### **Desventajas:**

- TripulaciónMáx --
- Giro --

Comentario: Buques que favorecen la capacidad de carga y la velocidad, a costa de reducir la maniobrabilidad y la tripulación máxima. Son barcos ideales para tareas mercantes, ya que su menor tripulación abarata los costes salariales y el consumo de comida y ron.

## **Portugueses**

### **Ventajas:**

- Giro +++
- Capacidad de Carga ++
- TripulaciónMáx +

### **Desventajas:**

- HP –

Comentario: Barcos con muy buena maniobrabilidad, notable capacidad de carga, y apreciable tripulación máxima, a costa de sacrificar un poco de HP del casco. Son ideales para barcos versátiles, y de tipo mercante. En el combate naval está en desventaja con respecto a otras naciones en cuanto a su HP, pero puede compensar zigzagueando a las naves enemigas para su beneficio, y atacándolas por la popa.

## **Espanoles**

### **Ventajas:**

- Capacidad de Carga +++
- HP ++
- TripulaciónMáx +

### **Desventajas:**

- Velocidad --
- Precio –

Comentario: Barcos que anteponen capacidad de carga y HP, a costa de ser los más lentos de todas las naciones. Son naves perfectas para tipo mercante o militar. En el combate naval, pueden encontrarse en problemas al huir del enemigo, o al perseguirlo.



## **Estadounidenses / Suecos**

### **Ventajas:**

- Velocidad +++
- HP ++
- Capacidad de Carga +

### **Desventajas:**

- TripulaciónMín –
- Precio –

Comentario: Son los barcos más rápidos de todas las naciones, tienen cascos resistentes y una capacidad de carga apreciable, a expensas de su mayor coste y mayor número de tripulantes mínimos. Son ideales para barcos versátiles, militares y, en menor medida, piratas. Son los mejores interceptores y cazadores del juego cuando se aplican a barcos que, de por sí, son rápidos.

## **Piratas**

### **Ventajas:**

- Velocidad ++
- Giro ++
- TripulaciónMáx +
- Precio +

### **Desventajas:**

- HP ---
- TripulaciónMín –

Comentario: Barcos que favorecen un tipo específico de estrategia: llegar a barcos mercantes, abordarlos y capturarlos, para quedarse con su botín de carga. Este diseño se enfoca en ser ágil, además de tener una buena cantidad de tripulantes, pero sacrifican enormemente los HP y la capacidad de carga. Esto significa que no son aptos para batallas navales contra buques militares, y no tienen suficiente capacidad de carga para almacenar alimentos o municiones para viajes de larga duración o intensas batallas navales.

Sin embargo, cuando este diseño se aplica a barcos mercantes bien armados y bien tripulados, o barcos versátiles, puede equilibrar sus características, o centrarse en un papel más interceptor.



## **Personal**

Comentario: Es el valor base para ser comparado con el resto de las naciones. Este tipo de diseños solo aparecen si controlas una ciudad bajo tu propio mando, y el astillero está bajo tu control. Casi todos los diseños de este astillero serán personales, además de contar con una enorme oferta de diferentes clases de barcos.

- Frente a los británicos: Sólo les gana en TripulaciónMáx, TripulaciónMín y precio.
- Frente a los franceses: Pierde en todos los aspectos excepto en precio.
- Frente a los holandeses: Les gana en TripulaciónMáx y giro.
- Frente a los portugueses: Les gana en HP.
- Frente a los españoles: Les gana en velocidad y precio.
- Frente a los estadounidenses / suecos: Les gana en TripulaciónMín y precio.
- Frente a los piratas: Les gana en TripulaciónMín y HP.

Las características de los barcos que se mostrarán en esta guía se tienen en cuenta según el diseño 'Personal'. Por lo tanto, si desea conocer los valores de sus características, aplicado a otros diseños de barcos de otras naciones, debe tomar la tabla que se muestra arriba, y realizar las variaciones de los valores en cada una de sus características.

Se exceptúan de esta lista estándar los barcos especiales que puedes comprar a Hendrick Vanderdecken, como la *Perla Negra*, el *Holandés Errante* o los barcos satanistas, entre otros. Estos barcos tendrán su propia entrada al final de esta guía, separados, en un capítulo diferente.

**Nota:** Los datos marítimos de velocidad y maniobrabilidad mostrados son en el caso de que estemos en modo 'Arcade'.

Para finalizar este capítulo, se requiere una mención especial a los barcos que se muestran en esta guía. Normalmente, las naves que se exhiben en el astillero son en su mayoría de diseño nacional. Por ejemplo, en Jamaica, que es una colonia británica (excepto en el período "Primeros Exploradores"), los barcos exhibidos serán principalmente de diseño británico. Sin embargo, existe una posibilidad aleatoria, aunque pequeña, de que puedas encontrar barcos con un diseño nacional diferente, incluso para barcos que son exclusivos de ciertas naciones, aunque con algunas excepciones. Esto también se aplica a algunos de los barcos especiales que aparecen en el camarote de Vanderdecken. Por ejemplo, la Fragata de Patrulla Pesada, que principalmente aparece como de diseño pirata, a veces puede aparecer con un diseño nacional diferente, como uno portugués.

Esta pequeña posibilidad aleatoria también puede ocurrir en los barcos que puedes encontrar en las batallas navales. Esto se ve más fácilmente cuando se lucha contra piratas. A veces, los barcos piratas que puedes encontrar pueden tener un diseño nacional diferente al pirata normal (por ejemplo, español, inglés, holandés, etc.).



## **Clase 8**

### **Chinchorro**



Clase: 8	Tripulación Máxima: 3
HP: 200	Tripulación Mínima: 1
Velocidad: 10.0	Cañones: 0
Maniobrabilidad: 60.0	Calibre Máximo: 0
Capacidad de Carga: 100	Precio Aproximado: 4.040.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo de comida y ron casi inexistente.
- Maniobrabilidad muy alta.
- Extremadamente barato.
- Difícil de acertar por fuego enemigo.

Desventajas:

- Sin armamento.
- Velocidad muy baja.
- Terrible capacidad de carga.
- Muy pocos HP.

Información: El más barato de la clase Tartana, este barco no debería ser el de ningún capitán que se precie. Solo sirve como barco de emergencia en caso de que tu barco se hunda, o cuando comienzas un nuevo juego como "náufrago". No tienes acceso a la bodega de carga, al camarote del capitán ni a los camarotes de la tripulación mientras controlas a tu personaje en el modo "Cubierta del barco". Deberías cambiar de barco tan



pronto como las finanzas te lo permitan. Este barco está basado en el pequeño barco capitaneado por el Capitán Jack Sparrow, que se hundió en el muelle de Port Royale.

### **Tartana**



Clase: 8	Tripulación Máxima: 5
HP: 300	Tripulación Mínima: 2
Velocidad: 10.0	Cañones: 0
Maniobrabilidad: 60.0	Calibre Máximo: 0
Capacidad de Carga: 200	Precio Aproximado: 5.252.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo de comida y ron casi inexistente.
- Maniobrabilidad muy alta.
- Extremadamente barato.
- Difícil de acertar por fuego enemigo.

Desventajas:

- Sin armamento.
- Velocidad muy baja.
- Capacidad de carga muy pobre.
- Muy pocos HP.

Información: Este barco no debería ser el de ningún capitán que se precie. Solo sirve como barco de emergencia en caso de que tu barco se hunda, o cuando comienzas un nuevo juego como "náufrago". No tienes acceso a la bodega de carga, al camarote del capitán ni a los camarotes de la tripulación mientras controlas a tu personaje en el modo "Cubierta del barco". Deberías cambiar de barco tan pronto como las finanzas te lo permitan.



## Lancha cañonera



Clase: 8	Tripulación Máxima: 20
HP: 250	Tripulación Mínima: 7
Velocidad: 10.0	Cañones: 5 [1/2/2/0]
Maniobrabilidad: 60.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 100	Precio Aproximado: 14.140.

Tipo de barco: Pirata.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo de comida y ron muy bajo.
- Maniobrabilidad muy alta.
- Extremadamente barato.

Desventajas:

- Armamento muy pobre.
- Velocidad muy baja.
- Muy pocos HP.
- Terrible capacidad de carga.

Información: Es un bote mejor que las Tartanas, pero sólo cuando el capitán no ha conseguido mejorar por mucho sus finanzas. Sólo es útil para atacar a otros barcos mercantes de su mismo Clase. A pesar de que dispone de armamento, no es recomendable que entre en batallas navales con otros barcos piratas o de tipo militar. No tienes acceso a la bodega de carga, cabina del capitán o camarotes de la tripulación mientras estás controlando a tu personaje en el modo “Cubierta del barco”. Deberías cambiar de barco en cuanto las finanzas te lo permitan, o abordar un barco mercante mejor que el tuyo, y apropiarte de él.



## **Tartana armada (Modelo estándar)**



Clase: 8	Tripulación Máxima: 16
HP: 500	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 12.0	Cañones: 8 [0/4/4/0]
Maniobrabilidad: 60.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 150	Precio Aproximado: 19.392.

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Maniobrabilidad muy alta.
- Extremadamente barato.

Desventajas:

- Armamento muy pobre.
- Velocidad baja.
- Terrible capacidad de carga.
- Muy bajos HP.

Información: Una tartana que sacrifica su capacidad mercante para dedicarla al combate. Solo es útil para atacar barcos de otros mercaderes de la misma clase, y principalmente para abordarlos. Aunque tiene armamento, no es recomendable que entres en batallas navales con otros barcos piratas o militares. No tienes acceso a la bodega de carga, al camarote del capitán ni a los camarotes de la tripulación mientras controlas a tu personaje en el modo "Cubierta del barco". Deberías cambiar de barco tan pronto como las finanzas lo permitan, o abordar un barco mercante mejor que el tuyo, y apropiártelo.



## Lugre (Modelo 1 y Modelo CT)



Clase: 8	Tripulación Máxima: 24
HP: 600	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 14.0	Cañones: 12 [2/4/4/2]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 800	Precio Aproximado: 24.240.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Apreciable capacidad de carga.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento pobre.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP.

Información: El primero de los lugres disponibles, este barco ya podría considerarse digno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su escaso armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros buques mercantes de la misma clase. Sería recomendable incrementar tus finanzas con este barco antes de adquirir una nave mejor para ti.

La diferencia entre los dos modelos, es que en el Modelo 1 se toman en consideración los diseños de barcos nacionales al dar los resultados finales de sus características, más algo de aleatorización; el modelo CT, en cambio, a pesar de cualquier diseño de barco nacional, estos no se toman en consideración. Solo se tiene en cuenta la aleatorización. Esto significa que el modelo CT es peor como barco mercante que el modelo 1.



## **Tartana armada (Modelo francés)**



Clase: 8	Tripulación Máxima: 26 (30)
HP: 600 (630)	Tripulación Mínima: 6
Velocidad: 14.0 (14.7)	Cañones: 4 [0/2/2/0]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1200 (1260)	Precio Aproximado: 28.886 (30.330).

Tipo de barco: Mercante, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena capacidad de carga.

Desventajas:

- Armamento muy escaso.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP.

Información: Una tartana armada que mejora mucho en algunos aspectos mercantes respecto a su modelo estándar, y también en parte en el terreno militar en cuanto a su tripulación. Este modelo es mucho mejor que el modelo estándar en su cometido mercantil, ya que tiene una gran capacidad de carga, y además es más rápido. Sin embargo, sacrifica el número de cañones, a costa de aumentar sustancialmente su calibre máximo. Es el único barco de su gama que tiene tal calibre para sus cañones. Aparece solo como de diseño francés.

Solo es útil para atacar a otros barcos mercantes de la misma clase, y principalmente para abordarlos. Aunque tiene armamento, no es recomendable que entres en batallas navales con otros barcos piratas o militares. Deberías cambiar de barco tan pronto como las finanzas lo permitan, o abordar un barco mercante mejor que el tuyo y apropiártelo.



## Lugre costero



Clase: 8	Tripulación Máxima: 26
HP: 700	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 14.0	Cañones: 8 [0/4/4/0]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1150	Precio Aproximado: 28.886.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena capacidad de carga.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento muy escaso.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP.

Información: Un tipo de lugre que cede parte de su armamento a favor de aumentar su capacidad de carga. Este barco ya podría considerarse digno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su escaso armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros buques mercantes del mismo Clase. Este barco no tiene cañones de proa y popa. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## Lugre (Modelo 2)



Clase: 8	Tripulación Máxima: 26
HP: 600	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 14.0	Cañones: 12 [2/4/4/2]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 950	Precio Aproximado: 29.492.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Capacidad de carga decente.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento pobre.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP.

Información: El tercero de los lugres clásicos disponibles, este barco tiene diferencias positivas respecto a su modelo 1. Tiene más capacidad de carga, y un pequeño aumento de tripulación, a costa de ser un poco más caro. Sin embargo, vale la pena el aumento de precio por lo que gana. Debes priorizar este modelo de lugre antes que el anterior mencionado.

Este barco ya podría considerarse digno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su escaso armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros buques mercantes de la misma clase. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## Hoy



Clase: 8	Tripulación Máxima: 24
HP: 800	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 13.3	Cañones: 8 [0/4/4/0]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1200	Precio Aproximado: 29.492.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1680-1789 (Tres épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Prestaciones marítimas decentes.
- Buena capacidad de carga.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento muy pobre.
- Pequeña tripulación.

Información: El Hoy aparece en tres épocas, y es probablemente uno de los mejores barcos de su clase, junto con el lugre pesado. Es prácticamente superior al lugre costero en casi todas sus características, excepto en velocidad, teniendo en cuenta que ambos tienen el mismo precio. Es similar a una balandra en apariencia, teniendo un solo mástil, y su comportamiento con el viento también es similar. No tiene cañones de proa y popa.

Este barco podría considerarse muy digno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su escaso armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros buques mercantes de la misma clase. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## Lugre pesado



Clase: 8	Tripulación Máxima: 28
HP: 900	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 14.4	Cañones: 12 [2/4/4/2]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1100	Precio Aproximado: 30.906.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena capacidad de carga.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento pobre.
- Pequeña tripulación.

Información: El último tipo de lugre en el Clase 8, este es posiblemente el mejor barco en su clase, junto con el Hoy y el lugre costero. Las diferencias con el Hoy son que tiene más HP, velocidad y cañones, mientras que el Hoy tiene un poco más de carga y maniobrabilidad. De todos los lugres, éste debe ser la prioridad a elegir.

Este barco podría considerarse muy digno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su escaso armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros buques mercantes de la misma clase. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## **Clase 7**

### **Goleta armada**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 30
HP: 900	Tripulación Mínima: 9
Velocidad: 15.5	Cañones: 4 [0/2/2/0]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 900	Precio Aproximado: 32.320.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Prestaciones marítimas notables.
- Adecuada capacidad de carga.

Desventajas:

- Armamento casi inexistente.
- Pequeña tripulación.

Información: La goleta armada solo aparece en los dos últimos periodos del juego. Es un barco mercante sin apenas armamento, lo que lo convierte en presa fácil de los piratas. Sin embargo, para compensar eso, tiene una notable agilidad, lo que le permite escapar de las naves enemigas con facilidad. Sin embargo, sigue siendo una degradación de los barcos clásicos de clase 8. Si te encuentras con barcos militares o piratas, tu mejor opción es huir a favor del viento o, si se da la situación, puede ir bien contra el viento. Deberías cambiar de barco tan pronto como las finanzas lo permitan. En cualquier caso, debe ser escoltado por un barco bien dedicado para hacer frente a los barcos piratas o militares.



## **Bricbarca europea**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 32
HP: 1000	Tripulación Mínima: 7
Velocidad: 11.9	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 40.0-42.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 33.936.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buena maniobrabilidad.
- Buena capacidad de carga.
- Decentes relaciones prestaciones-precio.

Desventajas:

- Armamento de pequeño calibre.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP para su clase.
- Velocidad bastante baja.

Información: La bricbarca europea tiene características decentes que lo convierten en una opción para los nuevos capitanes que buscan comerciar en el Caribe. En comparación con los lugres, tienen un poco más de armamento defensivo y tripulación, aunque tienen menos agilidad, especialmente en velocidad. También son buenos con el viento, pero no demasiado cuando van contra el viento.

Su armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti. Dada su baja velocidad, debe ser escoltado por un barco bien dedicado para enfrentarse a barcos piratas o militares.



## **Barque Longue**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 32
HP: 1000	Tripulación Mínima: 7
Velocidad: 13.6	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 44.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 33.936.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1830 (Cinco épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Prestaciones marítimas decentes.
- Capacidad de carga notable.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento de pequeño calibre.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP para su clase.

Información: El barque longue tiene buenas características equilibradas que la hacen buena para los nuevos capitanes que buscan comerciar en el Caribe. Comparada con la bricbarca europea, con el mismo precio, el barque longue es superior en varios aspectos, destacándose en capacidad de carga y prestaciones marítimas, por lo que es muy recomendable priorizar éste a la hora de comprar. No es adecuado para ir contra el viento.

Su armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## **Bricbarca inglesa (Modelo original)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 32
HP: 1000	Tripulación Mínima: 7
Velocidad: 12.7	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 42.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 33.936.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1830 (Cinco épocas).

Ventajas:

- Consumo muy bajo de víveres y ron.
- Buena capacidad de carga.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento de pequeño calibre.
- Pequeña tripulación.
- Bajos HP para su clase.
- Baja velocidad.

Información: La bricbarca inglesa tiene características adecuadas que lo hacen digno para dedicarse al comercio en el Caribe. Comparándola con la bricbarca europea, con el mismo precio, tiene algo de mejor velocidad, por lo que es algo indiferente elegir entre los dos. Sin embargo, es inferior al barque longue en varios aspectos, por lo que el barque longue sigue siendo la mejor opción de los tres. Este barco también tiene problemas contra el viento.

Su armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti. Dada su baja velocidad, debe ser escoltado por un barco bien dedicado para enfrentarse a barcos piratas o militares.



## **Mercante armado**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 44
HP: 1000	Tripulación Mínima: 6-7
Velocidad: 13.8	Cañones: 14 [0/7/7/0]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 38.784-40.198.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de víveres y ron.
- Prestaciones marítimas buenas.
- Buena capacidad de carga.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento limitado y de pequeño calibre.
- Bajos HP para su clase.

Información: El mercante armado tiene buenas características equilibradas que lo convierten en una opción adecuada para los nuevos capitanes que buscan comerciar en el Caribe. Tienen peor disposición de armamento, pero más agilidad y una tripulación más numerosa, en comparación con los bricbarcas mencionados anteriormente. Son buenos a favor del viento.

Su armamento defensivo limitado lo hace útil solo para mantener a raya a los piratas desde lejos, usando cadenas para frenarlos y huir de ellos con su buena velocidad; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. No tiene cañones de proa y popa. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti.



## **Filibote ligero (Modelo Derfflinger)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 54
HP: 1250	Tripulación Mínima: 11
Velocidad: 12.8	Cañones: 16 [0/8/8/0]
Maniobrabilidad: 38.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1750	Precio Aproximado: 52.520.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Muy buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes decente.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Armamento suficiente.

Información: El Filibote ligero modelo Derfflinger se especializa más en su tarea de mercante, a costa de sacrificar prestaciones marítimas, por lo que su consumo de víveres será algo superior al de otros barcos de la misma clase. Aun así, sus características son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio. Cabe mencionar que este barco no cuenta con cañones en proa y popa, por lo que será más difícil huir de sus adversarios, o perseguirlos.

Su armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti. Dado su bajo rendimiento marítimo, debería ser escoltado por un barco bien dedicado para hacer frente a los barcos piratas o militares.



## **Pinaza ligera (Modelo Francés)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 54
HP: 1250	Tripulación Mínima: 11
Velocidad: 12.6	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 53.732.

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Muy buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes decente.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas, especialmente maniobrabilidad.
- Armamento suficiente.

Información: La pinaza ligera de clase 7, frente al filibote ligero, se especializa aún más en su labor como mercante, ganando más capacidad de carga, a costa de sacrificar prestaciones marítimas, por lo que su consumo de víveres será algo superior al de otros barcos de su mismo clase, por el mismo viaje. Aun así, sus características son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio. Esta clase de barco solo aparece como de diseño francés.

Su armamento defensivo lo hace útil únicamente para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para frenarlos y huir de ellos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase 8. Sería recomendable incrementar tus finanzas con esta nave antes de adquirir una nave mejor para ti. Dado su bajo rendimiento marítimo, debería ser escoltado por un barco bien dedicado para hacer frente a los barcos piratas o militares.



## **Bricbarca inglesa (modelo New Horizons)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 48
HP: 1000	Tripulación Mínima: 10
Velocidad: 12.7	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 54.944.

Tipo de barco: Versátil.

Épocas en las que aparece: 1600-1789 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de comida y ron.
- Buena capacidad de carga.
- Buena maniobrabilidad.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento suficiente.
- Bajos HP para su clase.
- Baja velocidad.
- Sin especialización de clase.

Información: La bricbarca inglesa modelo NH tiene dos mástiles de vela cuadrados, lo que lo hace muy bueno para navegar a favor del viento. Es un modelo mejor que su modelo original en su tripulación y armamento. Sin embargo, en comparación con el Bricbarca híbrido, no es tan adecuado contra el viento.

Este barco está bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su grupo, como su baja velocidad, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales, hasta tareas militares, y ser un pirata, este barco puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Sin embargo, al no estar especializado en ningún tipo de categoría, se sitúa por debajo de otros barcos de clase dedicada, a los que supera.



Podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. También es una excelente opción para los nuevos contrabandistas, debido a las características mencionadas anteriormente. Dada su clase versátil, se pueden realizar múltiples estrategias con él.

### **Bricbarca híbrida**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 48
HP: 1000	Tripulación Mínima: 10
Velocidad: 13.3	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 54.944.

Tipo de barco: Versátil.

Épocas en las que aparece: 1600-1789 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de comida y ron.
- Buena capacidad de carga.
- Buena maniobrabilidad.
- Muy buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Armamento suficiente.
- Bajos HP para su clase.
- Sin especialización de clase.

Información: La bricbarca híbrida es una variante de la bricbarca inglesa (modelo New Horizons), que tiene el mismo casco, pero se diferencia en la disposición del tipo de velas que tiene. La bricbarca inglesa tiene dos mástiles de vela cuadrados, lo que lo hace muy bueno para navegar a favor del viento; la bricbarca híbrida, por otro lado, reemplaza el mástil de vela cuadrado medio con velas latinas, lo que permite una mejor velocidad de



ceñida. Esto lo hace más ágil, y puede superar en maniobras a otros barcos lentos y menos ágiles, atacándolos contra su popa y colocándose detrás de ellos.

Este barco está muy bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su grupo, como su velocidad media, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales, hasta tareas militares, y ser un pirata, este barco puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Sin embargo, al no estar especializado en ningún tipo de categoría, se sitúa por debajo de otros barcos de clase dedicada, a los que supera.

Podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. También es una excelente opción para los nuevos contrabandistas, debido a las características mencionadas anteriormente. Dada su clase versátil, se pueden realizar múltiples estrategias con él. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Queche



Clase: 7	Tripulación Máxima: 48
HP: 1000	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 15.0	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 700	Precio Aproximado: 54.944.

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de comida y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Armamento suficiente.
- Bajos HP para su clase.
- Baja capacidad de carga.

Información: El queche es un barco de dos mástiles, con características muy similares a una balandra. Su estrategia está principalmente en el tema ofensivo, con características que lo definen como un barco apto para la piratería o el corso. Dada su baja capacidad de carga, no es ideal para tareas comerciales. Debido a la configuración de su aparejo, puede ir más rápido contra el viento que otros barcos.

Este barco podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe como pirata o corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Balandra (Modelo original)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 48
HP: 1000	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 15.3	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 700	Precio Aproximado: 54.944.

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de víveres y ron.
- Buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Armamento suficiente.
- Bajos HP para su clase.
- Baja capacidad de carga.

Información: La balandra es un barco de un solo mástil, con características muy similares a un queche. Su estrategia está principalmente en el tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para la piratería o el corso. Debido a la configuración de su aparejo, puede ir más rápido contra el viento que otros barcos.

Este barco podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe como pirata o corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Goleta Corsaria



Clase: 7	Tripulación Máxima: 48 [50-51]
HP: 1000 [800]	Tripulación Mínima: 10 [11]
Velocidad: 15.5 [17.05]	Cañones: 12 [2/4/4/2]
Maniobrabilidad: 50.0 [55.0]	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 800	Precio Aproximado: 56.560 [53.732].

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Consumo relativamente bajo de comida y ron.
- Prestaciones marítimas notables.
- Tripulación decente.

Desventajas:

- Poco armamento.
- Capacidad de carga limitada.

Información: La goleta corsaria solo aparece en las dos últimas épocas del juego. Es una goleta armada capturada por piratas y modificada sustancialmente, haciendo que cambie su función original. Mejora notablemente sus HP y su tripulación, y aumenta considerablemente su armamento, pasando de 4 a 12. Sin embargo, sacrifica un poco de su capacidad de carga para ello. Este barco solo aparece con el diseño pirata.

Este barco es apto para aquellos que quieran dedicarse a la piratería o al corso, aunque es inferior en comparación con otras opciones disponibles dentro de su clase. Útil para atacar solo barcos mercantes de la misma clase o inferior.



## Queche de guerra



Clase: 7	Tripulación Máxima: 38
HP: 1000	Tripulación Mínima: 8
Velocidad: 13.6	Cañones: 8 [0/4/4/0]
Maniobrabilidad: 60.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 250	Precio Aproximado: 57.772.

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Consumo bajo de comida y ron.
- Prestaciones marítimas buenas, especialmente maniobrabilidad.

Desventajas:

- Escaso armamento.
- Capacidad de carga muy baja.

Información: El queche de guerra es un barco de dos mástiles, destinado a parecerse a un cúter de guerra, pero que se queda corto. Su velocidad media y su excelente maniobrabilidad lo convierten en un barco militar adecuado para el combate naval a distancias cortas. Sin embargo, su escaso armamento, lo hace inadecuado para batallas navales contra otros barcos militares. Unido a esto, el hecho de que tenga una capacidad de carga tan baja, hace que no pueda realizar travesías de larga duración ni batallas navales. Por ello, el cúter de guerra sigue siendo una mejor opción que éste en todos los aspectos, si bien éste resulta más asequible. No tiene cañones de proa y popa, por lo que no es muy bueno para perseguir barcos enemigos, o huir de éstos.

Este barco podría considerarse muy bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe como pirata o corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Balandra de Bermuda**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 38
HP: 1100	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 15.5	Cañones: 10 [1/4/4/1]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1100	Precio Aproximado: 58.580.

Tipo de barco: Versátil, Mercante, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Consumo bajo de comida y ron.
- Prestaciones marítimas muy notables.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Armamento débil.

Información: La balandra de Bermuda es un barco de un solo mástil, con características similares en cuanto a prestaciones marítimas a la balandra normal, lo que significa que puede navegar bien contra el viento. Su estrategia es diferente a la balandra tradicional, ya que favorece la capacidad de carga, a costa de perder tripulantes y cañones. Por tanto, esta nave puede ser utilizada para varias estrategias, aunque no destaca en ninguna de ellas.

Este barco podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su suficiente armamento lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos, usando cadenas para huir de ellos; o para atacar a otros buques mercantes inferiores de clase 8 o clase 7. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

Como dato curioso, esta clase de barco es la única que tiene un solo cañón en la proa y un solo cañón en la popa.



## Cúter de guerra



Clase: 7	Tripulación Máxima: 54
HP: 1500	Tripulación Mínima: 11
Velocidad: 15.0	Cañones: 12 [2/4/4/2]
Maniobrabilidad: 70.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 300	Precio Aproximado: 80.000.

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Impresionante maniobrabilidad.
- Notable velocidad.
- Elevados HP para su clase.
- Número de tripulantes decente.

Desventajas:

- Poco armamento.
- Muy baja capacidad de carga.
- Alto precio para su clase.

Información: El cúter de guerra es un buque de un solo mástil, con unas prestaciones marítimas, de casco y de tripulación muy superiores al resto de buques de su clase, lo que lo convierte en el buque ideal para ataques piratas o corsarios. Es una nave totalmente especializada en esos campos. Asimismo, su aparejo le permite ir contra el viento mejor que otros barcos. Sin embargo, su poco armamento lo hace inadecuado para las batallas navales. Unido a esto, el hecho de que tenga una capacidad de carga tan baja, hace que no pueda realizar travesías de larga duración ni batallas navales.

Este barco podría considerarse excelente para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe como pirata o corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla



naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad. Como dato curioso, el casco de este barco se basa en el lugre original del juego base.

### **Bergantín americano / Bergantín (británico)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 57
HP: 2000	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 14.5	Cañones: 18 [0/8/8/2]
Maniobrabilidad: 37.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 82.416.

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Muy altos HP para su clase.
- Capacidad de carga decente.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Armamento de calibre débil.
- Alto precio para su clase.

Información: El bergantín americano sólo aparece en las dos últimas épocas. Es el primer barco de todos los que han aparecido en la lista que está íntegramente dedicado al enfoque militar. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todo tipo de barcos, incluso a los de una clase superior al suyo, la clase 6. Sin embargo, aunque tiene una cantidad decente de cañones, su calibre es el más pequeño, por lo que tiene dificultades para competir contra otros barcos con mayor calibre. Puede compensar esto con batallas navales más largas, lo que le permite agotar y desgastar a su rival con el tiempo, y finalmente derrotarlo u obligarlo a huir de la pelea.



Este barco podría considerarse bastante bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe como corsario. Su estrategia es ir bien cargado de municiones y suministros, y enfrentarse a otros barcos militares del mismo clase o inferior, con largas batallas navales. Una vez que la nave enemiga esté debilitada, puedes derrotarla con más andanadas, abordarla o hacer que huya de la batalla. Y si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Clase 6**

### **Polacra**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 65
HP: 1250	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 12.8	Cañones: 14 [0/7/7/0]
Maniobrabilidad: 38.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1850	Precio Aproximado: 52.520

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes apreciable.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Poco armamento.

Información: La Polacra es un barco con aparejo híbrido de aspecto peculiar. No es un barco que destaque por su desempeño marítimo, por lo que no puede huir bien de los piratas. Por lo tanto, se recomienda que sea adecuadamente escoltado por un buen barco dedicado a su protección. Aun así, sus características son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio.

Este barco podría considerarse bueno para cualquier capitán que quiera iniciar su carrera profesional en el Caribe. Su suficiente capacidad defensiva le permite mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para huir de ellos; o para atacar a otros barcos



mercantes de clases inferiores. Cabe señalar que este barco no cuenta con cañones en proa y popa, por lo que le es más difícil huir del enemigo. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

### **Pinaza ligera (Modelo español, portugués u holandés)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 75
HP: 1250	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 12.6	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 53.732

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Tripulación notable.
- Buenos HP.
- Armamento defensivo decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas, especialmente maniobrabilidad.

Información: La pinaza ligera de clase 6, en comparación con su mismo modelo francés de clase 7, apenas tiene diferencias apreciables. Lo único que gana este barco es un aumento de tripulación y armamento, mientras que el resto de características siguen siendo las mismas. Hasta cierto punto, está equilibrado según la clase en la que se encuentra. Sus características son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio. Se recomienda que sea escoltado por otros barcos militares bien dedicados.



Su armamento defensivo lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos, usando cadenas para huir de ellos; o para atacar a otros buques mercantes inferiores de clase 7 o clase 6. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

### **Galeón (ligero) inglés**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 95
HP: 1250	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 12.6	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 53.732

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Alto número de tripulantes.
- Buenos HP.
- Buen armamento defensivo.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas, especialmente maniobrabilidad.

Información: El galeón inglés ligero es el primer galeón de la lista, y el más barato y pequeño. En comparación con la pinaza ligera de clase 6, apenas tiene diferencias notables. Lo único que gana este barco es un notable aumento de tripulación y armamento, mientras que el resto de características siguen siendo las mismas. Esto lo convierte en un hueso duro de roer para piratas o corsarios. Las características de la misma son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio. Con las mejoras del astillero, este barco puede volverse un poco más versátil en las estrategias que puede realizar. Casi solo aparece como de diseño inglés.



Su buen armamento defensivo lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos, utilizando cadenas para huir de ellos; o para atacar a otros buques mercantes inferiores de clase 7 o clase 6. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

### **Filibote ligero (Modelo original)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 60
HP: 1250	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 12.8	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 58.580

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1769 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Número de tripulantes adecuado.
- Buenos HP.
- Armamento defensivo decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El filibote ligero de clase 6, en comparación con su clase menor en clase 7, solo recibe algunas mejoras menores en sus características, adaptándolo a su nueva clase. Mejora ligeramente en capacidad de carga, tripulación y armamento, manteniendo el resto de características iguales. Esto lo hace mucho mejor como mercante, y puede mantener mejor a raya a los piratas. Sus características son buenas para cualquier capitán que quiera especializarse en el comercio. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.



Como dato curioso, este barco cuenta con dos modelos que son del filibote original del juego base. A partir de este modelo de barco original, se han realizado otras variantes.

### **Carabela híbrida**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 78 (82)
HP: 1200 (1140)	Tripulación Mínima: 13
Velocidad: 12.3	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 35.0 (40.25)	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1800 (2160)	Precio Aproximado: 58.580

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes bastante bueno.

Desventajas:

- Velocidad baja.
- Armamento de calibre débil.

Información: La carabela híbrida es la primera de las carabelas que aparece en esta lista. Este barco solo aparece en el juego únicamente de diseño portugués, por lo que sus características están ligadas al diseño de esa nación. Este modelo en concreto, al tener un aparejo híbrido, le permite adaptarse adecuadamente a todo tipo de viento, tanto en ceñida como en popa, aunque no está especializado en ninguno de los dos, y con un buen comportamiento con viento cruzado.

Las carabelas son generalmente barcos lentos, con buena tripulación y carga, y por lo tanto objetivos relativamente fáciles para piratas o corsarios. Su seña de identidad es su elevado número de cañones para su clase y como mercante, pero, por otro lado, son de



calibre más reducido. De esta forma, siguen una estrategia diferente, pero con resultados similares. No obstante, se recomienda ir bien escoltado, ya que su armamento y su lentitud lo hacen vulnerable a ataques militares o piratas.

Su habilidad defensiva lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase inferior. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.



## Carabela latina



Clase: 6	Tripulación Máxima: 78
HP: 1250	Tripulación Mínima: 13
Velocidad: 12.3	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 61.812

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes bastante bueno.

Desventajas:

- Velocidad baja.
- Armamento de calibre débil.

Información: La carabela latina es la segunda de las carabelas que aparece en esta lista. Este modelo en particular tiene solo un mástil de velas cuadradas, y el resto, de velas latinas, lo que le permite maniobrar más rápido, y navegar mejor en ceñida que otros barcos mercantes.

Su habilidad defensiva lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase inferior. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

Como dato curioso, este barco tiene el casco de uno de los dos modelos de la carabela original, con cambios en su aparejo. Lo más significativo es que cambia de un barco original de tres mástiles, a un barco de cuatro mástiles.



## **Carabela redonda (de aparejo cuadrado)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 78
HP: 1250	Tripulación Mínima: 13
Velocidad: 12.5	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 30.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 62.418

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Número de tripulantes bastante bueno.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Armamento de calibre débil.

Información: La carabela de aparejo cuadrado es la tercera de las carabelas que aparecen en esta lista. Este modelo en particular tiene dos mástiles para velas cuadradas y uno solo para velas latinas, lo que hace que maniobre más lento y navegue mejor en popa que las otras carabelas.

Su habilidad defensiva lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos; o para atacar a otros barcos mercantes de clase inferior. Puedes obtener buenas finanzas comerciando con este barco.

Como dato curioso, este barco es el segundo de los dos modelos de la carabela original del juego base. La forma más fácil de distinguir la carabela original sin modificar, de las demás, es por el número de mástiles. El original tiene tres mástiles, mientras que las otras variantes nuevas tienen cuatro mástiles.



## **Balandra (Modelo New Horizons) / Balandra de guerra**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 72
HP: 1500	Tripulación Mínima: 14
Velocidad: 15.5	Cañones: 14 [0/6/6/2]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 800	Precio Aproximado: 62.620 / 94.536

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Muy buenas prestaciones marítimas.
- Número de tripulantes bastante bueno.

Desventajas:

- Poco armamento.
- Baja capacidad de carga.

Información: La balandra de guerra es un barco de un solo mástil, con características muy similares a una balandra original. Esta variante, en particular, tiene una vela cuadrada agregada a su mástil, lo que le permite no solo ir con una velocidad decente en ceñida, sino también con viento a favor, otorgándole un desempeño marítimo sobresaliente con todas las direcciones de viento. El modelo de balandra estándar NH está disponible para todas las naciones, mientras que la balandra de guerra solo está disponible para los franceses, y principalmente de diseño francés, con una apariencia diferente.

Está dedicado principalmente al tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para la piratería o el servicio corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Sin cañones de proa, es más difícil perseguir a los barcos que huyen. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín hermafrodita (Modelo Castell Friedrichsburg)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 85
HP: 1500	Tripulación Mínima: 20
Velocidad: 13.8	Cañones: 16 [0/7/7/2]
Maniobrabilidad: 38.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1550	Precio Aproximado: 72.720

Tipo de barco: Versátil, Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga aceptable.
- Buenos HP.
- Notable armamento.
- Notable número de tripulantes.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Sin especialización de clase.

Información: El bergantín hermafrodita modelo Castell es el primero mencionado en la lista. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos de su clase, incluso a los de una clase superior al suyo, clase 5. Tiene un número de cañones inferior al esperado de su clase, pero lo compensa con un calibre máximo más alto, por lo que puede hacer más daño. Dado que no sobresale particularmente en ningún campo, positivo o negativo, este barco se puede utilizar para múltiples estrategias. Gracias a su aparejo, puede funcionar razonablemente bien contra el viento, por lo que puede usarlo a su favor, ya sea para huir contra el viento, o para superar a los barcos menos ágiles.

Este barco es uno de los mejor equilibrados en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su grupo, por lo que es muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales, hasta tareas militares, pasando por ser un pirata, este barco



puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Sin embargo, al no estar especializado en ningún tipo de clase, se queda corto frente a otros barcos con una clase dedicada.

### **Queche guardacostas**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 72
HP: 1250	Tripulación Mínima: 14
Velocidad: 14.2	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 700	Precio Aproximado: 84.436

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: Todas.

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Notable armamento.
- Notable número de tripulantes.

Desventajas:

- Bajos HP para su clase.
- Baja capacidad de carga.

Información: El queche guardacostas es un navío de dos mástiles, con características inferiores a la balandra de guerra salvo por su armamento, que es superior. Debido a su aparejo, puede navegar en ceñida mejor que otros barcos. Está dedicado principalmente al tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para la piratería, o servicio corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.

Como dato curioso, este barco está basado en el galeote original del juego base.



## Paquebote (Modelo 1)



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90
HP: 1250	Tripulación Mínima: 18
Velocidad: 14.0	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 84.840

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Notable armamento.
- Notable número de tripulantes.
- Relaciones prestaciones-precio aceptables.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga y HP.

Información: El paquebote modelo 1 se parece a un bergantín pequeño, pero no lo es. Como su capacidad de carga no es la mejor, está más orientado al tema militar o de piratería. Destaca principalmente por su armamento y su tripulación. Este barco se puede utilizar para algunas estrategias válidas. No es bueno en ceñida debido a la configuración de sus aparejos.

Este barco está bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su clase, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales hasta tareas militares, pasando por ser un pirata, este barco puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Sin embargo, al no estar especializado en ningún tipo de clase, se queda corto frente a otros barcos con una clase dedicada.

Como dato curioso, este barco utiliza el casco de la goleta original del juego base, con algunas modificaciones.



## Paquebote (Modelo 2)



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90
HP: 1250	Tripulación Mínima: 18
Velocidad: 14.0	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1450	Precio Aproximado: 88.880

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Notable número de tripulantes.
- Capacidad de carga decente.
- Relaciones prestaciones-precio aceptables.

Desventajas:

- Suficientes HP.

Información: El paquebote modelo 2 parece un bergantín pequeño, pero no lo es. Sus prestaciones en general son aceptables, sin apenas inconvenientes. Este modelo, en comparación con el modelo 1, sacrifica un nivel máximo de calibre para ganar más capacidad de carga. Debido a este cambio, el barco ya no es tan útil como un barco de guerra, pero abre posibilidades para nuevas estrategias. No es bueno en ceñida debido a la configuración de sus aparejos.

Este barco está bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su clase, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales hasta tareas militares, pasando por ser un pirata, este barco puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Sin embargo, al no estar especializado en ningún tipo de clase, se queda corto frente a otros barcos con una clase dedicada.

Como dato curioso, este barco utiliza el casco de la goleta original del juego base, con algunas modificaciones.



## Carabela redonda



Clase: 6	Tripulación Máxima: 70 (74)
HP: 1750 (1663)	Tripulación Mínima: 20
Velocidad: 12.0	Cañones: 10 [0/4/4/2]
Maniobrabilidad: 30.0 (34.5)	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1350 (1620)	Precio Aproximado: 88.880

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Elevados HP para su clase.
- Número de tripulantes aceptable.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Poco armamento.

Información: La carabela redonda es la cuarta de las carabelas que aparecen en esta lista. Similar a la carabela latina en su disposición de aparejos, es inferior a las otras carabelas en algunos aspectos. Aunque tiene mayores puntos de impacto del casco, pierde capacidad de carga y armamento, aunque lo compensa con un alto calibre. Sin embargo, la gran pérdida de armamento, en general, lo hace más vulnerable a las batallas navales, ya que la pérdida de uno de sus cañones reduce significativamente su potencia de fuego.

Las carabelas son generalmente naves lentas con buena tripulación, lo que las convierte en objetivos relativamente fáciles para piratas o corsarios. Esta en particular es más resistente, pero es más débil contra los piratas debido a sus limitadas capacidades defensivas y su bajo rendimiento marítimo. También aparece solo como de diseño portugués. Útil para atacar a otros barcos mercantes de clase inferior. Se recomienda elegir otra de las carabelas en lugar de esta. No es apto para tareas mercantes, por lo que se recomienda que tenga una buena escolta de otros barcos bien armados.



## **Bergantín clase 'Speedy'**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 72
HP: 1600	Tripulación Mínima: 14
Velocidad: 14.1	Cañones: 14 [0/7/7/0]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 650	Precio Aproximado: 90.496

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Elevados HP para su clase.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Bastante buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Poco armamento.
- Baja capacidad de carga.

Información: El bergantín clase 'Speedy' solo aparece en las dos últimas épocas. Es similar en sus características a la balandra de guerra, aunque con menos carga, y prestaciones marítimas inferiores. Está dedicado principalmente al tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para el servicio de piratería o corsario. Este barco no tiene cañones de proa y popa, por lo que tiene más dificultades para huir de los barcos enemigos, o para perseguirlos.

Este barco podría considerarse decente para cualquier capitán que busque comenzar su carrera en el Caribe como corsario. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín ligero**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90
HP: 1500	Tripulación Mínima: 15
Velocidad: 14.0	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1350	Precio Aproximado: 92.920

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Notable número de tripulantes.
- Capacidad de carga decente para su clase.

Desventajas:

- Armamento suficiente.

Información: El bergantín ligero es un barco bien capacitado para uso militar o piratería. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos que sean de la misma clase. Su disposición de los aparejos hace que tenga un pobre rendimiento en ceñida.

Este barco está bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su clase, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales, hasta tareas militares, pasando por ser un pirata, este barco puede realizarlas todas con cierta eficiencia. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Goleta cangreja (Modelo 1 and Modelo 2)



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90
HP: 1250	Tripulación Mínima: 18
Velocidad: 16.0	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1250 / 1500	Precio Aproximado: 92.920 / 96.960

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas muy notables.
- Notable número de tripulantes.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Suficientes HP.

Información: La goleta cangreja es un barco ágil, con un armamento más que decente, y una capacidad de carga suficiente para pequeñas tareas comerciales o de contrabando. Puede ser válido para varias estrategias, aunque sobre todo destaca como interceptor, por lo que corsarios y piratas, se beneficiarán mucho al utilizar esta nave. Debido a sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos de la misma clase. Su configuración de aparejos lo hace bastante bueno para navegar contra el viento. Esta es la goleta original del juego base, con su mástil de popa aquí diferente y más alto. Las diferencias entre ambos modelos, son que el modelo 2 tiene más capacidad de carga y es un poco más caro, lo que lo hace más viable para tareas comerciales que el modelo 1.

Este barco está bien equilibrado en su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su clase, lo que lo hace muy útil para todo tipo de funciones y estrategias. Desde tareas comerciales, hasta tareas militares, pasando por ser un pirata, este barco puede



realizarlas todas con cierta eficiencia. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.

### **Goleta de velacho americana**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 60
HP: 1500 (1650)	Tripulación Mínima: 12 (13)
Velocidad: 15.5 (17.83)	Cañones: 14 [0/7/7/0]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 600 (660)	Precio Aproximado: 92.920 (97.566)

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas notables.
- Armamento de calibre pesado para su clase.

Desventajas:

- Pobre capacidad de carga.
- Pequeña tripulación para su clase.
- Poco armamento.

Información: La goleta de velacho americana solo aparece en la época "Napoleónica". Comparativamente hablando con la goleta cangreja modelo 1, es un poco más lenta, tiene menor tripulación y capacidad de carga, y menos armamento, aunque lo compensa con cañones de mayor calibre, y con un poco más de HP de su casco. Debido a esta configuración, este barco es más útil para uso militar o pirata. Además, por sus características, no está capacitada para enfrentarse a todos los barcos de la misma clase. No tiene cañones de proa y popa, lo que dificulta huir de los barcos enemigos o perseguirlos. Su disposición de aparejos no lo hace tan bueno para navegar contra el



viento como otras goletas o barcos. Finalmente, este barco solo aparece como de diseño estadounidense.

Su estrategia principal es atacar barcos mercantes del mismo clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.

## **Jabeque**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90 (95)
HP: 1250 (1000)	Tripulación Mínima: 18 (20)
Velocidad: 14.0 (15.4)	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 55.0 (60.5)	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 92.920 (88.274)

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas, especialmente maniobrabilidad.
- Notable número de tripulantes.
- Armamento de calibre pesado para su clase.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga y HP.

Información: El jabeque es un barco de velas latinas, muy favorecido y utilizado únicamente por piratas. Tiene características similares a la goleta cangreja modelo 1, teniendo como diferencias una menor velocidad, pero una mayor maniobrabilidad, y un calibre de armamento superior al de la goleta. Sus aparejos latinos le confieren un muy buen comportamiento con viento cruzado y ceñida. Es un barco ágil y maniobrable, con un buen armamento, y una capacidad de carga suficiente para pequeñas tareas



comerciales o de contrabando. Puede ser válido para varias estrategias, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de este barco. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos de la misma clase, incluso a una clase superior, 5.

Este barco está bien equilibrado dentro de su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su grupo, por lo que es muy útil para realizar todo tipo de funciones y estrategias, aunque no es muy adecuado para tareas comerciales. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín de guerra ligero**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 72
HP: 1500	Tripulación Mínima: 14
Velocidad: 14.0	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 750	Precio Aproximado: 94.536

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1600-1789 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Bastante buen número de tripulantes.
- Armamento de calibre pesado para su clase.

Desventajas:

- Pequeña capacidad de carga.
- Suficiente número de cañones.

Información: El bergantín de guerra ligero es un barco bien capacitado para uso militar o piratería. Su estrategia está principalmente en el tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para la piratería, o servicio corsario. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos que sean de la misma clase. Comparándolo con el bergantín ligero, sacrifica parte de la capacidad de carga y de su tripulación para ganar un calibre máximo superior. Tiene problemas para navegar en contra del viento.

Su estrategia principal es atacar barcos mercantes del mismo clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Goleta de velacho



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90 (95)
HP: 1250 (1188)	Tripulación Mínima: 18
Velocidad: 16.3	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 46.55 (53.53)	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1250 (1500)	Precio Aproximado: 101.000

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas excelentes.
- Notable número de tripulantes.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Suficientes HP.

Información: La goleta de velacho es un barco ágil y maniobrable, con un armamento más que decente, y una capacidad de carga suficiente para pequeñas tareas comerciales. Puede ser válido para varias estrategias, aunque sobre todo destaca como interceptor, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de esta nave. Por sus características, es capaz de enfrentarse a cualquier barco de la misma clase. La única diferencia apreciable entre ésta y la variante cangreja es la disposición de su aparejo: la goleta cangreja tiene velas que son más adecuadas para ir en ceñida, mientras que la goleta de velacho es mejor en popa, pero peor contra el viento. Finalmente, este barco solo tiene un diseño portugués, por lo que sus características están ligadas a esa nación.

Este barco está bien equilibrado dentro de su clase, y tiene pocas desventajas con otros barcos de su clase. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín americano (USS Enterprise)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 65
HP: 2000 (2200)	Tripulación Mínima: 20 (21)
Velocidad: 13.8 (15.9)	Cañones: 24 [2/10/10/2]
Maniobrabilidad: 37.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1000 (1100)	Precio Aproximado: 104.232 (109.444)

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas decentes.
- Apreciable número de tripulantes.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Calibre máximo muy bajo.
- Capacidad de carga baja.

Información: El bergantín estadounidense, USS Enterprise, es un bergantín ligero con un buen número de cañones, pero tiene un calibre máximo muy bajo, por lo que no es muy bueno como barco militar. Debido a esta limitación, no puede luchar bien contra barcos piratas y militares de clase superior, quedando relegado solo para luchar contra barcos de su mismo clase e inferior. Se basa en una variante mejorada del Bergantín Americano / Bergantín (británico) de clase 7, que tiene más cañones y un poco más de tripulación, a costa de perder algo de velocidad. Esto significa que su utilidad para tareas militares es limitada, ya que causa mucho menos daño individual con sus cañones que otros barcos.

Por lo tanto, tu mejor estrategia sería atacar barcos de las clases 6 a 8, especialmente los mercantes, ya que tu armamento está más o menos equilibrado en esas clases. Otra posible alternativa sería instalar la mejora de 'Casco reforzado' en el astillero. Esto podría



compensar su débil armamento. Este barco no es muy bueno en contra del viento. Solo aparece a manos de Estados Unidos, y solo como de diseño americano.

### **Goleta de velacho avanzada**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 90
HP: 1250 (1375)	Tripulación Mínima: 18 (19)
Velocidad: 17.4 (20.0)	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 46.7	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 1250 (1375)	Precio Aproximado: 111.100 (116.655)

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas bastante excelentes.
- Notable número de tripulantes.
- Buenas relaciones precio-rendimiento.
- HP y capacidad de carga decentes.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: La goleta de velacho avanzada aparece solo en las dos últimas épocas. Es un barco muy ágil y maniobrable, con un armamento más que decente, y una capacidad de carga suficiente para pequeñas tareas comerciales. Puede ser válido para varias estrategias, aunque sobre todo destaca como interceptor, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de este barco. Es el barco más rápido de todo el juego a favor del viento. Su disposición de aparejo lo hace excelente a favor del viento, pero está limitado cuando va en ceñida o con algo de viento cruzado. Debido a sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos de la misma clase. Finalmente, este barco solo tiene un diseño americano, por lo que sus características están ligadas a esa nación.



Este barco está muy bien equilibrado dentro de su clase, y no tiene desventajas con otros barcos de su grupo, por lo que es muy útil para realizar todo tipo de funciones y estrategias, aunque para tareas mercantes no es su fuerte. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad. Es probablemente uno de los mejores barcos en su clase.



## **Clase 5**

### **Bergantín hermafrodita (modelo siglo XVII)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 100
HP: 1800	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 14.1	Cañones: 16 [2/6/6/2]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 72.720

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1679 (Una época).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Baja tripulación mínima.

Desventajas:

- Baja capacidad de carga.
- Bajos HP.
- Número de tripulantes bajo.
- Armamento suficiente.

Información: El bergantín hermafrodita, modelo del siglo XVII, a diferencia de su clase en clase 6, está más especializado para piratas y corsarios, y menos para tareas mercantes. Su armamento dentro de su clase no es nada especial ahora; de hecho, es inferior en algunos casos. Gracias a su configuración, es más capaz de navegar en ceñida que otros bergantines tradicionales. Su estrategia principal es atacar barcos mercantes de clase inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Carraca



Clase: 5	Tripulación Máxima: 110
HP: 2000	Tripulación Mínima: 20
Velocidad: 12.5	Cañones: 30 [2/13/13/2]
Maniobrabilidad: 30.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2200	Precio Aproximado: 88.880

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciable capacidad de carga.
- Armamento defensivo aceptable.
- Precio asequible.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Baja tripulación para su clase.

Información: La carraca es un barco mercante de aspecto antiguo, con características similares a las pinazas ligeras o los filibotes ligeros de clase 6. No es el mejor de los mercantes en su clase, pero es más o menos decente. Sin embargo, se recomienda que sea escoltado por un barco militar que sea capaz de protegerlo de los ataques de los piratas. Su disposición de aparejo hace que tenga un rendimiento pobre en ceñida y viento cruzado.

Su buena capacidad defensiva lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos. Con este barco no obtendrás las mejores finanzas para el comercio, por lo que es recomendable que elijas una mejor opción, aunque con este puedes ahorrar un buen dinero en comparación con otros más caros.



## **Bergantín-goleta americano**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 130
HP: 2500 (2750)	Tripulación Mínima: 30 (32)
Velocidad: 15.0 (17.25)	Cañones: 24 [2/10/10/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1200 (1320)	Precio Aproximado: 92.920 (97.566)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas muy notables.
- Número de tripulantes decente.
- Buenos HP.
- Armamento aceptable.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga.

Información: El bergantín-goleta americano solo aparece en la época "Napoleónica", y es un barco híbrido bastante interesante. Como buque militar, es superior al bergantín pesado en capacidad de carga y rendimiento marítimo. Es un barco muy ágil, con buen armamento y capacidad de carga suficiente para sus tareas militares. Su configuración de aparejo mixto lo hace adecuado para navegar bien con todas las direcciones de viento. Puede participar en batallas navales con otros barcos militares y piratas sin mucha dificultad, y está bien dedicado tanto al combate como al abordaje.

Por sus características, es capaz de enfrentarse a cualquier nave de la misma clase. Finalmente, este barco solo tiene un diseño americano, por lo que sus características están ligadas a esa nación. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Pinaza (Modelo original)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 108
HP: 3500	Tripulación Mínima: 35
Velocidad: 12.6	Cañones: 24 [2/8/8/6]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 103.424

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Notables HP.
- Armamento defensivo aceptable.
- Precio asequible.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Tripulación baja para su clase.

Información: La pinaza clásica es un buque mercante de grandes dimensiones, con unas características que le permiten ser un buque mercante autosuficiente, sin necesidad de que esté escoltado a la fuerza en todo momento. Solo es débil cuando se enfrenta a naves militares de una clase superior al suyo. Es recomendable que vaya escoltado por un barco militar, aunque no imprescindible. Asimismo, su capacidad de carga es bastante amplia, lo que le permite ser una buena inversión para comerciantes y contrabandistas.

Gracias a su capacidad defensiva con su armamento, puede mantener a raya a piratas y algunos barcos militares, especialmente cuando navega a favor del viento, y defendiéndose por su popa. También puede aguantar mucho daño. Con esta nave podrás hacer buenas sumas de dinero a través del comercio.



## Pinaza mercante



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 3500	Tripulación Mínima: 40
Velocidad: 11.5	Cañones: 26 [2/11/11/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 103.424

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Notables HP.
- Armamento defensivo aceptable.
- Precio asequible.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bastante bajas.

Información: La pinaza mercante, respecto a la pinaza clásica, adquiere algo más de armamento defensivo y tripulación, pero pierde algo de velocidad, manteniendo el mismo precio. Por lo tanto, es un mercante aún más autosuficiente, lo que le permite no necesitar escolta. Solo se vuelve débil cuando se enfrenta a naves militares de una clase superior al suyo. Asimismo, su capacidad de carga es bastante amplia, lo que le permite ser una buena inversión para comerciantes y contrabandistas. Es recomendable que vaya escoltado por un barco militar.

Gracias a su capacidad defensiva con su armamento, puede mantener a raya a piratas y algunos barcos militares, y también puede recibir mucho daño. Tiene mejor andanada que la pinaza clásica, pero tiene menos armamento en la popa, lo que la hace inferior a la hora de huir a favor del viento y defenderse. Con esta nave podrás hacer buenas sumas de dinero a través del comercio.



## Pinaza (holandesa)



Clase: 5	Tripulación Máxima: 117 (105)
HP: 2300	Tripulación Mínima: 23
Velocidad: 12.0 (12.6)	Cañones: 26 [2/11/11/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 3000 (3900)	Precio Aproximado: 110.696

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Armamento defensivo aceptable.
- Bajos requerimientos de tripulación mínima.
- Precio asequible.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Bajos HP para su clase.

Información: La pinaza holandesa, comparada con la pinaza mercante, es una decepción en muchos aspectos. Pierde bastantes HP y capacidad de carga, aunque tiene ligeramente algo más de velocidad, y es más caro. Este barco solo debe elegirse como una emergencia si no puedes encontrar nada mejor en el astillero. Como tiene menos HP, es necesario que esté bien escoltada para no sufrir demasiado daño. Independientemente, mantiene el mismo armamento defensivo que la pinaza mercante. Aparece únicamente como de diseño holandés.

Su buen armamento defensivo lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos. Con este barco no obtendrás las mejores finanzas para el comercio, por lo que es recomendable que elijas una mejor opción, aunque con este puedes ahorrar un buen dinero en comparación con otros más caros.



## Pinaza mediana



Clase: 5	Tripulación Máxima: 117
HP: 2300	Tripulación Mínima: 23
Velocidad: 12.6	Cañones: 18 [2/6/6/4]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 110.696

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Bajos requerimientos de tripulación mínima.
- Precio asequible.
- Capacidad de carga bastante decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Bajos HP para su clase.
- Armamento defensivo suficiente.

Información: La pinaza mediana, en comparación con la pinaza holandesa, gana ligeramente en capacidad de carga y velocidad a costa de perder armamento defensivo. Como tiene menos HP, y también menos cañones, es obligatorio que vayas bien escoltado para no sufrir demasiado daño.

Su armamento defensivo lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos. Con este barco no obtendrás las mejores finanzas para el comercio, por lo que es recomendable que elijas una mejor opción, aunque con este puedes ahorrar un buen dinero en comparación con otros más caros.



## **Bergantín pesado (Modelo New Horizons)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 140
HP: 2500	Tripulación Mínima: 30
Velocidad: 14.3	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 136.350

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Buen número de tripulantes.
- Buena capacidad de carga para su clase.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: El Bergantín pesado Modelo New Horizons es probablemente uno de los mejores barcos para uso militar o pirata en su clase. Su característica más notable es su fuerte casco, que le permite entrar en batallas navales con rivales de clases superiores, con mayor resistencia que otros bergantines de su clase. Esto, unido a que su capacidad de carga también es mayor, le permite llevar más munición y víveres para el combate y las largas travesías. Su estrategia está principalmente en el tema ofensivo, con características que lo definen como un excelente barco para la piratería o el corso.

Desde tareas militares hasta ser un pirata, este barco puede realizarlas de manera efectiva. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad. Es una sabia elección para cualquier capitán que quiera hacerse un nombre.



## Filibote



Clase: 5	Tripulación Máxima: 135
HP: 3500	Tripulación Mínima: 27
Velocidad: 12.8	Cañones: 30 [2/13/13/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 137.360

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1769 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Notables HP.
- Buen armamento defensivo.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El filibote, respecto a la pinaza mercante, adquiere algo más de armamento defensivo y tripulación, aunque con un incremento de precio a tener en cuenta. Por tanto, es un mercante mucho mejor como autosuficiente, lo que le permite no necesitar escolta. Solo es débil cuando se enfrenta a naves militares de una clase superior al suyo. Asimismo, su capacidad de carga es bastante amplia, lo que le permite ser una buena inversión para comerciantes y contrabandistas. Es recomendable que vaya escoltado por un barco militar, aunque no imprescindible.

Gracias a su capacidad defensiva con su armamento, puede mantener a raya a piratas y algunos barcos militares, y también puede recibir mucho daño. Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio.



## Pinaza pesada



Clase: 5	Tripulación Máxima: 135 (142)
HP: 3500 (3850)	Tripulación Mínima: 27
Velocidad: 12.6 (12.0)	Cañones: 30 [2/11/11/6]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 5000 (6750)	Precio Aproximado: 137.360 (144.228)

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante notable.
- Notables HP.
- Buen armamento defensivo.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: La pinaza pesada, respecto a la pinaza clásica, adquiere algo más de armamento defensivo y tripulación, aunque a un precio más elevado. Por tanto, es un mercante más autosuficiente que la variante clásica del mismo, lo que le permite no necesitar escolta. Solo es débil cuando se enfrenta a naves militares de una clase superior al suyo. Este barco sólo aparece en astilleros como de diseño español.

Su buena capacidad defensiva lo hace útil para mantener a raya a los piratas desde lejos. Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio.



## **Bergantín de guerra**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 1750	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 14.0	Cañones: 18 [0/9/9/0]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 139.380

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Baja capacidad de carga.
- Bajos HP.
- Armamento inferior.

Información: El bergantín de guerra es un buque militar que aparece en la época "Napoleónica", y que resulta inferior a los bergantines de la misma clase. Tiene los HP y la carga del bergantín estándar, pero con menos armamento, lo que lo hace más adecuado para una estrategia pirata que militar. Sin embargo, no tiene cañones de proa y popa, por lo que es más difícil perseguir a los enemigos o huir de ellos.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín-goleta**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 1750	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 15.5	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 46.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 139.380

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas notables.

Desventajas:

- Baja capacidad de carga.
- Bajos HP.

Información: El bergantín-goleta es un barco que aparece en las dos últimas épocas. En comparación con el bergantín de guerra antes mencionado, obtiene un mejor rendimiento marítimo y un ligero aumento en el armamento, lo que lo hace mucho más ideal como barco pirata o corsario. Este barco se puede encontrar principalmente en manos de piratas. Debido a las velas adicionales que tiene, es peor en ceñida que otras goletas.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Gran goleta



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 2000	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 14.0	Cañones: 24 [2/10/10/2]
Maniobrabilidad: 55.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1400	Precio Aproximado: 144.632

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas buenas, especialmente maniobrabilidad.
- Aceptable armamento ofensivo.

Desventajas:

- Capacidad de carga suficiente.

Información: La gran goleta es un barco con una apariencia particular, ya que parece tener el casco de un jabeque, con una disposición de velas básica para goletas, y, además, con características más parecidas a las de un bergantín pesado. Es un barco equilibrado, del que no destaca mucho salvo por sus prestaciones marítimas y su buen armamento ofensivo, sin apenas inconvenientes. Al no tener un casco tan robusto, no puede soportar batallas navales tan extensas, por lo que, contra barcos militares, puede que no sea tan eficaz. Debido a su disposición de aparejos, es decente para navegar en ceñida, mejor que otros barcos.

Su estrategia es principalmente en el tema ofensivo, con características que lo definen como un barco ideal para la piratería o el corso. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Bergantín hermafrodita (Modelo original)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 132
HP: 1750	Tripulación Mínima: 26
Velocidad: 14.1	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 149.076

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena tripulación.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.
- Bajos HP.

Información: El bergantín hermafrodita, modelo original, tiene un aparejo híbrido, lo que le permite navegar mejor en ceñida que el bergantín tradicional. Sin embargo, a cambio de eso, tiene que sacrificar HP, por lo que se vuelve un barco más débil para largas batallas navales. Este barco es perfecto para piratas, ya que sus características están más orientadas a ese tipo de estrategia.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Goleta de velacho de guerra



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 1750	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 16.3	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 46.55	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 151.500

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1830 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas excelentes.

Desventajas:

- Pocos HP.
- Baja capacidad de carga.

Información: La goleta de velacho de guerra es un buque muy ágil, con un armamento adecuado pero inferior al resto de buques de su categoría, y con una capacidad de carga reducida. A favor del viento, casi nada puede escapar de él. Puede ser válido para varias estrategias, aunque sobre todo destaca como interceptor, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de esta nave.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## East Indiaman



Clase: 5	Tripulación Máxima: 170
HP: 3000	Tripulación Mínima: 40
Velocidad: 11.5	Cañones: 32 [0/15/15/2]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 4500	Precio Aproximado: 151.500

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante.
- Muy buenos HP.
- Armamento defensivo bastante notable.
- Elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: El East Indiaman es un buque mercante de aspecto similar a una fragata o corbeta, que tiene una buena capacidad de carga, aunque inferior a las pinazas o filibotes. Tiene incluso más tripulación y armamento defensivo que el filibote, aunque a cambio tiene peor rendimiento marítimo, HP y capacidad de carga. Por lo tanto, aunque es más autosuficiente, y los barcos militares y piratas deben tener cuidado al atacar a esta clase de barcos, se recomienda que sea escoltado por un barco militar dedicado.

Sus notables capacidades defensivas lo hacen útil para mantener a raya a piratas y barcos militares desde lejos. Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una gran opción para aquellos comerciantes que quieran adquirir un mercante autosuficiente.



## **Bergantín pesado (Modelo original)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 132
HP: 2000	Tripulación Mínima: 26
Velocidad: 14.1	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 155.136

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1830 (Cinco épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena tripulación.

Desventajas:

- Baja capacidad de carga.
- Suficientes HP.

Información: El bergantín pesado modelo original es el barco militar estándar que puedes encontrar en el Caribe. Buen casco, buen desempeño marítimo y armamento decente, aunque con poca capacidad de carga. Este barco es perfecto para piratas o corsarios, ya que sus características están más orientadas a ese tipo de estrategia.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Corbeta ligera (Modelo Neptunus)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 132
HP: 2000	Tripulación Mínima: 26
Velocidad: 14.1	Cañones: 16 [o/8/8/o]
Maniobrabilidad: 47.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1400	Precio Aproximado: 155.136

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Buena tripulación.
- Buen calibre máximo.

Desventajas:

- Poco armamento.
- Suficiente capacidad de carga.

Información: La corbeta ligera modelo Neptunus, frente al bergantín pesado, gana mayor capacidad de carga a costa de perder armamento, aunque lo compensa con un mayor calibre máximo. También hay que tener en cuenta que no tiene los cañones de proa y popa, por lo que no sirve ni para ser interceptor ni para huir del enemigo. Este barco está más orientado al tema militar que al tema pirata.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Corbeta ligera (Modelo original)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 144 (151)
HP: 2000 (1600)	Tripulación Mínima: 26 (29)
Velocidad: 14.1 (15.5)	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 47.0 (51.7)	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 164.832 (156.590)

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1830 (Cinco épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Muy buena tripulación.

Desventajas:

- Baja capacidad de carga.
- Suficientes HP.

Información: La corbeta ligera, modelo original, es la segunda de la clase corbeta que se menciona en esta lista. Sin embargo, su apariencia y características se asemejan más a las de un bergantín pesado original de tres mástiles. Esto quiere decir que no es bueno para navegar en ceñida. Buen casco, buen desempeño marítimo y armamento decente, aunque con poca capacidad de carga. A diferencia del bergantín pesado, este barco tiene un poco más de tripulación. Este barco es perfecto para piratas o corsarios, ya que sus características están más orientadas a ese tipo de estrategia. Además, esta clase de barco solo aparece para Piratas, siendo su diseño también mayoritariamente Pirata.

Su estrategia principal es la de atacar barcos mercantes de su misma clase o inferior, abordarlos, y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultades.



## Jabeque mejorado



Clase: 5	Tripulación Máxima: 150 (158)
HP: 2500 (2000)	Tripulación Mínima: 30 (33)
Velocidad: 14.5 (16.0)	Cañones: 20 [2/8/8/2]
Maniobrabilidad: 55.0 (60.5)	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1100	Precio Aproximado: 170.286 (161.772)

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas, especialmente maniobrabilidad.
- Notable número de tripulantes.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: El jabeque mejorado es un barco con velas latinas características, muy favorecido por los piratas. Sus aparejos latinos le confieren un muy buen comportamiento con viento cruzado y ceñida. En comparación con su modelo de clase 6, gana muchos más HP de casco y tripulación, a costa de perder un poco de capacidad de carga. De esta forma, se especializa más en su cometido pirata o militar, y menos como barco polivalente.

Es una nave ágil y maniobrable, con un armamento suficiente para esta clase. Puede ser válido para varias estrategias, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de este barco. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos de la misma clase. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## Jabeque 'Arcadia'



Clase: 5	Tripulación Máxima: 170
HP: 3000	Tripulación Mínima: 30
Velocidad: 14.0	Cañones: 30 [2/13/13/2]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 171.700

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buenas prestaciones marítimas.
- Número de tripulantes muy notable.
- Muy buenos HP.
- Buen armamento ofensivo.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga.

Información: El jabeque 'Arcadia' es un barco de características velas triangulares, con un estilo visual bastante artístico y llamativo. Es un barco bastante difícil de encontrar tanto en el mar como en astilleros. Es el único de la clase jabeque que no está disponible para los piratas. En comparación con el jabeque mejorado de clase 5, gana más casco, tripulación, armamento y capacidad de carga, a costa de perder ligeramente rendimiento marítimo. Sus aparejos latinos le confieren un muy buen comportamiento con viento cruzado y ceñida. Debido a esta configuración, este barco se especializa más como barco militar y un poco menos como pirata.

Es una nave ágil y maniobrable, con un armamento bueno para esta clase. Puede ser válido para varias estrategias, por lo que corsarios y piratas se beneficiarán mucho del uso de este barco. Por sus características, es capaz de enfrentarse a todos los barcos que sean de la misma clase, incluso contra barcos de una clase superior, la clase 4. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Mercante rápido**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 150
HP: 2400	Tripulación Mínima: 30
Velocidad: 14.0	Cañones: 26 [0/13/13/0]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 2200	Precio Aproximado: 181.800

Tipo de barco: Versátil, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Armamento defensivo decente.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Notable número de tripulantes.

Desventajas:

- Capacidad de carga y HP inferiores a otros barcos mercantes.

Información: El mercante rápido es una fragata de clase 'Aurora' subastada a un comerciante, modificada y convertida para ser un barco mercante. Por ello, y frente a dicho buque, que se verá más adelante, gana más capacidad de carga a costa de perder tripulación y armamento. Esto lo hace más polivalente, aunque su principal función es la de ser un mercante autosuficiente, al igual que lo son el filibote y la pinaza. Su estrategia, de hecho, es diferente: no está hecha para entablar batallas navales con barcos militares, por lo que utiliza su buen desempeño marítimo para huir del combate, y mantenerlos a raya a distancia con su buena capacidad defensiva. No tiene cañones de proa y popa.

Este barco, en la época de “Potencias coloniales”, es inferior a otros barcos mercantes más dedicados, ya que su capacidad de carga es menor. Sin embargo, durante las dos últimas épocas, este será el mejor barco mercante que puedas conseguir, y el más común. No es necesario que vaya escoltado por barcos militares, aunque se agradece. Con este barco no podrás ganar grandes sumas de dinero a través del comercio, por lo que deberás



elegir mercancías valiosas para vender, ya sea oro, plata o mercancías de contrabando, entre otras.

### **Filibote ligero de guerra**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 204
HP: 3500	Tripulación Mínima: 41
Velocidad: 12.5	Cañones: 34 [2/15/15/2]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 221.392

Tipo de barco: Versátil.

Épocas en las que aparece: 1500-1769 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Armamento ofensivo óptimo.
- Excelente número de tripulantes.
- Notable capacidad de carga.
- Notables HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El filibote ligero de guerra es probablemente uno de los mejores barcos clase por clase del juego. Se puede aplicar para múltiples estrategias, gracias a su alto número de características positivas. Como barco mercante no es el mejor, pero sin duda puede ser útil para transportar una buena cantidad de mercancías valiosas. Como barco militar es excelente, ya que tiene un casco duro, un armamento muy notable y un número excelente de tripulantes. Y como barco pirata, también resulta bastante bueno, ya que puede enfrentarse a barcos militares sin muchos problemas y alcanzar a mercantes lentos y llenos de carga.



Desafortunadamente, su rendimiento marítimo no es bueno, por lo que no es adecuado para perseguir barcos que huyen o para huir de barcos superiores a ti. Sin embargo, esto se puede corregir en cierto sentido, gracias a las modificaciones que puedes hacerle a tu barco en el astillero, algunas de las cuales van encaminadas a mejorar su desempeño marítimo. Esto se acentúa aún más con el diseño pirata, que favorece aún más el rendimiento marítimo, a costa de sacrificar HP y capacidad de carga, pero no es un problema mayor. Con todo eso hecho, puedes hacer que esta clase de barco sea ideal tanto para piratas como para corsarios. Su capacidad ofensiva óptima lo hace útil para enfrentarse a todos los barcos, incluso los de clase 3 o clase 4.

Como dato curioso, esta clase de nave está basada en uno de los modelos originales del filibote del juego base, con varias modificaciones en sus características y apariencia.



## Corbeta pesada



Clase: 5	Tripulación Máxima: 155
HP: 3000	Tripulación Mínima: 36
Velocidad: 13.8	Cañones: 24 [0/12/12/0]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1800	Precio Aproximado: 222.200

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Notable tripulación.
- Prestaciones marítimas buenas.
- Capacidad de carga decente.
- Buen calibre máximo.
- Muy buenos HP.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: La corbeta pesada es el tercero de la clase corbeta mencionado en esta lista. Es un barco con muy buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar, y no tanto como pirata. Es un barco con pocas desventajas, aunque no es útil para tareas mercantes. Hay que tener en cuenta, además, que no tiene los cañones de proa y popa, por lo que no sirve ni para ser interceptor ni para huir del enemigo. Este modelo de corbeta vale la pena. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## **Corbeta (Modelo Postillionen)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 146
HP: 2400	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 13.5	Cañones: 20 [0/10/10/0]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1800	Precio Aproximado: 260.176

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciables prestaciones marítimas.
- Muy buena tripulación.
- Capacidad de carga decente.
- Buen calibre máximo.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Armamento suficiente.

Información: La corbeta modelo Postillionen, es el cuarto de la clase corbeta mencionado en esta lista. Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Si lo comparamos con la corbeta ligera modelo Neptunus, gana más capacidad de carga, HP, tripulación y armamento, a costa de un notable aumento de precio. Hay que tener en cuenta, además, que no tiene los cañones de proa y popa, por lo que no sirve ni para ser interceptor ni para huir del enemigo. Es mejor, si tus finanzas lo permiten, elegir este modelo de corbeta sobre el otro.

Tu estrategia principal es atacar barcos mercantes de la misma clase o inferior, abordarlos y capturarlos. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre podrás huir sin dificultad, aunque ten en cuenta que no es apta para navegar de ceñida.



## **Corbeta (Modelo Greyhound)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 2000	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 13.3	Cañones: 22 [0/10/10/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 278.760

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas decentes.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga.
- Suficientes HP.

Información: La corbeta modelo Greyhound, es el quinto de la clase corbeta mencionado en esta lista. Es un barco militar de características estándar que puedes encontrar en el Caribe. Buen casco, desempeño marítimo decente y armamento decente, aunque con una capacidad de carga algo baja. Este barco es perfecto para corsarios, ya que sus características están más orientadas a ese tipo de estrategia. Sin embargo, ten en cuenta que este barco no tiene cañones de proa. Si la batalla naval se vuelve en tu contra, siempre puedes huir sin dificultad.



## East Indiaman ligero



Clase: 5	Tripulación Máxima: 160 (144)
HP: 5000	Tripulación Mínima: 38
Velocidad: 11.0 (11.55)	Cañones: 28 [0/14/14/0]
Maniobrabilidad: 30.0 (28.5)	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 2500 (3250)	Precio Aproximado: 284.416

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga buena.
- Excelentes HP.
- Armamento defensivo notable.
- Muy buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: El East Indiaman ligero es un barco mercante con una orientación de diseño parecida al East Indiaman estándar. La impresionante robustez de su casco, su notable armamento, y su buena cantidad de tripulantes, la convierten en una buena elección como barco mercante. Solo aparece como de diseño holandés.

Su notable armamento defensivo lo hacen útil para mantener a raya a piratas y barcos militares desde lejos. Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una gran opción para aquellos comerciantes que quieran adquirir un mercante autosuficiente. Este barco no tiene cañones de proa y popa, con los problemas que ello conlleva, pero deben tener cuidado si no quieren ser diezmados en unas andanadas. Se recomienda ir acompañado en un convoy con uno o dos barcos más ágiles y maniobrables, como corbetas o fragatas.



## Fragata clase 'Lyme'



Clase: 5	Tripulación Máxima: 200
HP: 2500	Tripulación Mínima: 25
Velocidad: 13.5	Cañones: 38 [2/18/18/0]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 293.304

Tipo de barco: Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1740-1789 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciables prestaciones marítimas.
- Excelente número de tripulantes.
- Impresionante número de cañones.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Capacidad de carga suficiente.

Información: La fragata de clase 'Lyme' es la primera de la clase fragata mencionada en esta lista. Es un barco militar que destaca por su impresionante número de cañones, teniendo un calibre similar al de otros barcos de la misma clase, aunque no tiene cañones de popa. Es un barco con buenas prestaciones y características. Puede enfrentarse a barcos de clase 4 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para batallas navales intensas.



## Clase 4

### Galeón rápido



Clase: 4	Tripulación Máxima: 360
HP: 4000	Tripulación Mínima: 64
Velocidad: 13.5	Cañones: 38 [2/16/16/4]
Maniobrabilidad: 31.0	Calibre Máximo: 9
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 222.200

Tipo de barco: Mercante, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante notable.
- Bastantes buenos HP.
- Notable armamento defensivo.
- Muy elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Calibre máximo inferior para su clase.

Información: El galeón rápido es un barco robusto, de gran capacidad de carga y armamento, perfectamente autosuficiente, diseñado para múltiples funciones, aunque destaca más por su faceta mercante o pirata. Es igualmente válido para tareas militares, pero su menor calibre máximo lo limita en cierta medida. Mantiene a raya a barcos militares y piratas sin mucha dificultad, y si los barcos de guerra pesados intentan atacarlo, puede huir mucho mejor que otros galeones. Una cosa a tener en cuenta es que esta nave tiene poca aceleración, por lo que lleva mucho tiempo alcanzar la velocidad máxima. En el juego puedes encontrarlo tanto como barco mercante como militar. Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio o la piratería.



## Fragata ligera



Clase: 4	Tripulación Máxima: 270
HP: 2500	Tripulación Mínima: 54
Velocidad: 14.2	Cañones: 30 [2/12/12/4]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 278.760

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1789 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciable número de tripulantes.
- Buen armamento ofensivo.
- Buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: La fragata ligera es la segunda fragata mencionada en la lista. En comparación con la fragata clase 'Aurora', que veremos más adelante, tiene una capacidad de carga y tripulación más baja, por lo que es una de las más débiles de su clase.

Las fragatas destacan por tener un equilibrio entre prestaciones marítimas y potencia de fuego, pero son poco resistentes al fuego enemigo y tienen poca capacidad de carga.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 4 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales.



## Fragata latina



Clase: 4	Tripulación Máxima: 270 (284)
HP: 2500 (2375)	Tripulación Mínima: 58
Velocidad: 13.8	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 55.0 (63.25)	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1500 (1800)	Precio Aproximado: 282.800

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Apreciable número de tripulantes.
- Buen armamento ofensivo.
- Buenas prestaciones marítimas, especialmente maniobrabilidad.
- Apreciable capacidad de carga.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: La fragata latina, en comparación con la fragata ligera, tiene mayor capacidad de carga y mejor desempeño marítimo. Además, su aparejo le otorga una mejor maniobrabilidad y un mejor rendimiento en ceñida que otros barcos, gracias a sus velas latinas. Este barco solo aparece como de diseño portugués, por lo que sus características van encaminadas a ese diseño. Puede, por lo tanto, dictar mejor el ritmo y las reglas del combate mejor que otras fragatas. Sus características lo hacen bueno para atacar a los barcos enemigos de cerca y por detrás, atacando su popa.

Como dato curioso, esta nave utiliza el casco de la corbeta original del juego base, con una apariencia diferente.



## **Fragata clase 'Aurora' / Fragata corsaria**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 288
HP: 2500	Tripulación Mínima: 58
Velocidad: 13.5	Cañones: 30 [2/13/13/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 293.304

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1789 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciable número de tripulantes.
- Buen armamento ofensivo.
- Prestaciones marítimas decentes.

Desventajas:

- Suficiente capacidad de carga.

Información: La fragata clase 'Aurora' es un tipo de fragata ligera con algunas características mejoradas, siendo esta clase la más frecuente que puedes encontrar en el Caribe. Existe la posibilidad de que puedas encontrarte con estos barcos como piratas, aunque es muy raro.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 4 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales.

Como dato curioso, este barco, en el mod New Horizons, es el reemplazo de la corbeta original del juego base, que es más históricamente precisa.



## Galeón del Tesoro



Clase: 4	Tripulación Máxima: 260 (273)
HP: 5200 (5720)	Tripulación Mínima: 64
Velocidad: 9.5 (9.03)	Cañones: 30 [0/14/14/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4650 (6288)	Precio Aproximado: 152.800 (160.440)

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Bastante buenos HP.
- Armamento defensivo bastante notable.
- Apreciable número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas terribles.

Información: El Galeón del Tesoro es un barco robusto, con gran capacidad de carga y armamento, que, sin embargo, tiene una notoria reputación de ser uno de los barcos más lentos de todo el juego. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero debe estar fuertemente escoltado por barcos militares. Este barco solo aparece como de diseño español, por lo que sus características están ligadas a esa nación.

Este barco puede ser apto para el comercio, pero dado su pésimo desempeño marítimo, es mejor buscar otra opción más válida. Se dice que, si encuentras estos barcos tanto en la costa como en el océano, tienen una alta probabilidad de llevar oro, plata o ambos en sus bodegas. El botín perfecto para corsarios y piratas.



## Galeón ligero español



Clase: 4	Tripulación Máxima: 342
HP: 5500	Tripulación Mínima: 68
Velocidad: 11.5	Cañones: 36 [2/15/15/4]
Maniobrabilidad: 20.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 7500	Precio Aproximado: 314.716

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Impresionante capacidad de carga.
- Muy notables HP.
- Fuerte armamento defensivo.
- Muy elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas pobres.

Información: El galeón ligero español es un buque robusto, de enorme capacidad de carga y fuerte armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se requiere que esté bien escoltado. Tiene la segunda capacidad de carga más alta de todo el juego, solo superada por el galeón real español.

Con este barco se pueden ganar grandes sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una opción ideal para aquellos mercaderes que quieran adquirir grandes cantidades de mercancías, o para hacer negocios serios de contrabando.

Como dato curioso, este barco es uno de los dos modelos del galeón original presentes en el juego base. En este mod, este modelo de barco se muestra como su propia clase de barco. El otro modelo original aparece como el primero de dos modelos para el Galeón Real Español, siendo su propia clase de barco.



## Galeón inglés



Clase: 4	Tripulación Máxima: 320 (304)
HP: 4500 (5175)	Tripulación Mínima: 40 (42)
Velocidad: 10.0 (10.5)	Cañones: 40 [0/19/19/2]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 4800 (5760)	Precio Aproximado: 323.200 (355.520)

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Buenos HP.
- Armamento defensivo notable.
- Elevado número de tripulantes, y tripulación mínima baja.
- Buena maniobrabilidad dentro de su clase.

Desventajas:

- Velocidad pobre.

Información: El galeón inglés es un barco de buen casco, gran capacidad de carga y armamento, que, sin embargo, tiene una velocidad muy lenta. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero es obligatorio que esté bien escoltado. Este barco solo aparece con diseño inglés.

Comparativamente hablando con el galeón rápido, tiene varias diferencias. Tiene un mejor casco, a costa de perder algo de carga; tiene mejor armamento defensivo, pero tiene menos tripulación, aunque esto se puede compensar gracias a que su tripulación mínima es muy baja; y, por último, es más lento, pero mucho más maniobrable. Cabe señalar que no tiene cañones de proa.

Con este barco se pueden hacer buenas sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una buena opción para aquellos comerciantes que quieran dedicarse de lleno a ello.



## Galeón real español (Modelo 1)



Clase: 4	Tripulación Máxima: 350
HP: 5500	Tripulación Mínima: 68
Velocidad: 11.5	Cañones: 40 [2/17/17/4]
Maniobrabilidad: 20.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 8000	Precio Aproximado: 339.360

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga impresionante.
- Muy notables HP.
- Armamento defensivo fuerte.
- Muy elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas pobres.

Información: El galeón real español es un navío robusto, de enorme capacidad de carga y fuerte armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se requiere que esté bien escoltado. Es superior al galeón ligero español, aunque es un poco más caro. Tiene la capacidad de carga más alta de todo el juego.

Este modelo en concreto es el más utilizado por todas las naciones, pero aparece principalmente de la mano tanto de portugueses como de españoles. Este modelo tiene cañones de proa y popa, mientras que el modelo 2 no los tiene tanto en proa como en popa.

Con este barco se pueden ganar grandes sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una opción ideal para aquellos mercaderes que quieran adquirir grandes cantidades de mercancías, o para hacer negocios serios de contrabando.



## Galeón real español (Modelo 2)



Clase: 4	Tripulación Máxima: 350
HP: 5500	Tripulación Mínima: 72
Velocidad: 11.5	Cañones: 40 [0/20/20/0]
Maniobrabilidad: 24.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 8000	Precio Aproximado: 339.360

Tipo de barco: Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga impresionante.
- Muy notables HP.
- Armamento defensivo fuerte.
- Muy elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas pobres.

Información: El galeón real español es un navío robusto, de enorme capacidad y fuerte armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se requiere que esté bien escoltado. Es superior al galeón ligero español, aunque es un poco más caro. Tiene la capacidad de carga más alta de todo el juego.

Este modelo es utilizado exclusivamente por españoles y portugueses. Es inferior al modelo 1 en la disposición de su armamento, aunque tiene algo mejor de maniobrabilidad. Este modelo no tiene cañones de proa y popa.

Con este barco se pueden ganar grandes sumas de dinero a través del comercio, por lo que es una opción ideal para aquellos mercaderes que quieran adquirir grandes cantidades de mercancías, o para hacer negocios serios de contrabando.



## **Galeón de guerra inglés (versión estándar)**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 370 (352)
HP: 5000 (5750)	Tripulación Mínima: 45 (47)
Velocidad: 11.0 (11.55)	Cañones: 40 [0/19/19/2]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 3500 (4200)	Precio Aproximado: 383.800 (422.180)

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Bastante buenos HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Elevado número de tripulantes, y tripulación mínima baja.
- Buena maniobrabilidad dentro de su clase.

Desventajas:

- Velocidad muy baja.

Información: El galeón de guerra inglés estándar es un barco con un casco notable, con fuerte armamento y buena capacidad de carga, que, sin embargo, tiene una velocidad muy lenta. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, aunque se recomienda que forme parte de un convoy. Este barco solo aparece en diseño inglés.

Comparativamente hablando con el galeón inglés estándar, tiene un mejor casco, aunque menos capacidad de carga; tiene una tripulación más grande, mayor calibre máximo de armamento y una velocidad ligeramente mejor. No tiene cañones de proa.

Este barco está más dedicado al tema militar, ya que tiene una menor capacidad de carga. Además, dado que tiene una buena maniobrabilidad, podrías intentar acercarte a las naves enemigas y atacarlas por la retaguardia, donde no tendrán suficiente potencia de fuego para responderte.



## Fragata clase 'Kreyser'



Clase: 4	Tripulación Máxima: 378
HP: 3250	Tripulación Mínima: 76
Velocidad: 13.0	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 33.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1750	Precio Aproximado: 384.204

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelente número de tripulantes.
- Armamento ofensivo notable.
- Buenos HP.
- Apreciable capacidad de carga.

Desventajas:

- Rendimiento marítimo algo lento para su clase.

Información: La fragata clase 'Kreyser' es un tipo de fragata pesada, que cuenta con un casco más robusto, mayor número de tripulantes y armamento, a costa de una ligera pérdida de sus prestaciones marítimas, y de su mayor precio, haciéndola más eficaz para hacer frente a los buques del mismo clase y superior, clase 3. Es la segunda clase de fragatas más frecuente que puedes encontrar en el Caribe.

Las fragatas destacan por tener un equilibrio entre prestaciones marítimas y potencia de fuego, pero son poco resistentes al fuego enemigo y tienen poca capacidad de carga. Las de tipo pesado potencian más sus atributos de armamento, casco y tripulación, sacrificando un poco su desempeño marítimo, pero siendo aún superiores a otros barcos más pesados y lentos. Curiosamente, este caso tiene la versión pirata superior a la clase original.



Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 4 y 3 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales. Como dato curioso, este barco, en el mod New Horizons, es el reemplazo de la fragata original del juego base, que es más históricamente precisa.

### **Fragata (pesada) corsaria**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 378 (397)
HP: 3250 (2600)	Tripulación Mínima: 76 (84)
Velocidad: 13.5 (14.85)	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 34.0 (37.4)	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 384.204 (365.000)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelente número de tripulantes.
- Armamento ofensivo notable.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: La fragata pesada corsaria es una fragata de clase 'Kreyser' capturada por piratas, con algunas mejoras menores sobre su diseño original. En comparación con su versión estándar, esta tiene un desempeño marítimo ligeramente mejor, un poco más de carga, manteniendo los mismos valores para todo lo demás. Por lo tanto, esta es una versión mucho mejor, pero como este barco solo aparece con un diseño pirata, sus



mejoras se equilibran con ese diseño. También es muy raro encontrarlo en la costa y en encuentros aleatorios.

### **Fragata clase 'Raa'**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 300
HP: 3250	Tripulación Mínima: 70
Velocidad: 13.0	Cañones: 32 [2/15/15/0]
Maniobrabilidad: 33.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1250	Precio Aproximado: 384.204

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Notable número de tripulantes.
- Buen armamento ofensivo.
- Buenos HP.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: La fragata clase 'Raa' es un tipo de fragata pesada, cuyas características se equilibran entre la fragata 'Aurora' y la fragata 'Kreyser'. Comparándolo con este último, tiene mucha menos capacidad de carga y tripulación, y algo menos de armamento, manteniendo las mismas prestaciones marítimas. Por eso, teniendo en cuenta el mismo precio del mismo, es mejor elegir el Kreyser que el Raa. No tiene cañones de popa, lo que hace más difícil la huida de los barcos enemigos que te persigan.



## Fragata clase 'Unité'



Clase: 4	Tripulación Máxima: 320
HP: 4000	Tripulación Mínima: 64
Velocidad: 13.5	Cañones: 32 [2/14/14/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1500	Precio Aproximado: 460.560

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Elevado número de tripulantes.
- Buen armamento ofensivo.
- Prestaciones marítimas decentes.
- Notables HP.

Desventajas:

- Capacidad de carga suficiente.

Información: La fragata clase 'Unité' es un tipo de fragata pesada, cuyas características se equilibran entre la fragata 'Aurora' y la fragata 'Kreyser'. Su casco es más resistente que el de ambos, pero su carga es la misma que la del 'Aurora'; el número de tripulantes es superior a 'Raa', pero inferior a 'Kreyser'; su armamento es idéntico al 'Raa'; y tiene prestaciones marítimas similares al 'Kreyser'.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 4 y clase 3 sin muchos problemas. Este barco puede soportar intensas batallas navales mejor que su competencia.



## East Indiaman pesado



Clase: 4	Tripulación Máxima: 344
HP: 8000	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 11.0	Cañones: 52 [4/22/22/4]
Maniobrabilidad: 30.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 549.440

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga muy buena.
- Excelentes HP.
- Impresionante armamento.
- Muy elevado número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: El East Indiaman pesado es un barco de casco muy robusto y difícil de dañar, de gran capacidad de carga e impresionante armamento, que puede ser utilizado principalmente para tareas militares, aunque también es útil para tareas mercantes como barco autosuficiente. Mantiene a raya a barcos militares y piratas sin mucha dificultad, pero se recomienda que sea escoltado por barcos militares dedicados de la misma clase, ya que es lento y poco maniobrable. De hecho, en el juego puedes encontrarlo tanto como barco mercante como militar.



## **Clase 3**

### **Galeón rápido de guerra**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 400
HP: 4500	Tripulación Mínima: 90
Velocidad: 12.5	Cañones: 38 [2/16/16/4]
Maniobrabilidad: 31.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4000	Precio Aproximado: 242.400

Tipo de barco: Versátil, Militar.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Apreciable armamento.
- Buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El galeón rápido de guerra es un navío robusto, de gran capacidad de carga y apreciable armamento, perfectamente autosuficiente, diseñado para múltiples funciones. Este barco, a diferencia de su variante en clase 4, es capaz de poder realizar múltiples tareas sin mayores inconvenientes, aunque no sobresale positivamente en ninguna de ellas.

Hasta cierto punto puede destacar como nave militar, pero su armamento es inferior a otras naves de su clase y época, así como sus HP. No destaca particularmente como mercante, pero puede transportar algo de carga sin muchos problemas. Y como barco pirata, sólo podría ser apto si tuviera un diseño pirata o sueco, y pasara por todas las



mejoras del astillero. Con esto, podría ser un barco mucho más versátil, útil para todo tipo de estrategias, y enfrentarse a barcos de la misma clase.

### **Galeón de guerra inglés (versión pesada)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 440 (418)
HP: 5000 (5750)	Tripulación Mínima: 45 (47)
Velocidad: 10.0 (10.5)	Cañones: 40 [0/19/19/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3500 (4200)	Precio Aproximado: 383.800

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga decente.
- Buen armamento ofensivo.
- Buen número de tripulantes, y tripulación mínima baja.
- Maniobrabilidad decente dentro de su clase.

Desventajas:

- Velocidad pobre.

Información: El galeón de guerra pesado inglés es una variante del galeón de guerra inglés estándar, con un mayor énfasis en la potencia de fuego, elevando su calibre máximo, y su tripulación, a costa de sacrificar algo más sus prestaciones marítimas. Este barco solo aparece en diseño inglés. No tiene cañones de proa.

Este barco está más dedicado al tema militar, ya que tiene una menor capacidad de carga. Como tiene buena maniobrabilidad, podrías intentar acercarte a las naves enemigas y atacarlas por la retaguardia, donde no tendrán suficiente potencia de fuego para responderte.



## Filibote de guerra



Clase: 3	Tripulación Máxima: 414
HP: 4000	Tripulación Mínima: 83
Velocidad: 11.0	Cañones: 46 [2/20/20/4]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4000	Precio Aproximado: 403.192

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1500-1769 (Cuatro épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Armamento muy decente.
- Buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: El filibote de guerra es un buque militar de características similares al galeón de guerra rápido, pero sin ser versátil. Comparado con dicho barco, tiene menos HP, menor rendimiento marítimo, pero con algo más de armamento y tripulación. Por estas características, este buque sólo podría ser apto como buque militar, lo que lo deja en inferioridad respecto al otro mencionado. Su armamento es inferior al de otros barcos de su clase y época, al igual que sus HP.



## Spiegelretourschip



Clase: 3	Tripulación Máxima: 414 (373)
HP: 4000	Tripulación Mínima: 83
Velocidad: 12.0 (12.6)	Cañones: 46 [2/20/20/4]
Maniobrabilidad: 35.0 (33.25)	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4000 (5200)	Precio Aproximado: 403.192

Tipo de barco: Versátil, Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1789 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Armamento muy decente.
- Buen número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El Spiegelretourschip es un barco con características muy similares al filibote de guerra, pero tiene un desempeño marítimo algo mejor. Es una nave robusta, de gran capacidad y apreciable armamento, perfectamente autosuficiente, diseñada para múltiples funciones. Debido a que sus actuaciones marítimas son algo mejores, le permite ser más versátil. Esta nave es capaz de poder realizar multitareas sin muchos inconvenientes, aunque no destaca positivamente en ninguna de ellas.

Hasta cierto punto puede destacar como nave militar, pero su armamento es inferior a otras naves de su clase y época, así como sus HP. Si deseas usarlo en un tema militar, puede superar a los barcos más lentos y menos ágiles, atacándolos por detrás en la popa. No destaca particularmente como mercante, pero puede transportar algo de carga sin muchos problemas. Y como barco pirata, solo podría ser adecuado si tuviera un diseño pirata o sueco, y se sometiera a todas las mejoras del astillero. Suele aparecer en el océano como un barco militar, aunque en ocasiones la puedes encontrar como mercante, y solo aparece como diseño holandés.



## Galeón de guerra español (Modelo 1)



Clase: 3	Tripulación Máxima: 400
HP: 6000	Tripulación Mínima: 80
Velocidad: 11.5	Cañones: 40 [2/17/17/4]
Maniobrabilidad: 20.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 420.160

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Buenos HP.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas pobres.

Información: El galeón de guerra español es un navío robusto, de notable capacidad de carga y buen armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se recomienda que esté acompañado por uno o más barcos militares en la flota. Es superior al galeón de guerra pesado inglés en HP y capacidad de carga, por lo que también puede servir como mercante en menor medida, y puede soportar intensas batallas navales.

Este barco se puede encontrar tanto como militar como mercante. No podrás hacer grandes sumas de dinero, pero al menos tiene una sólida defensa con la que hacer frente a cualquier barco pirata o militar que quiera atacarla.

Como dato curioso, ambos modelos se basan en los dos modelos de galeones originales del juego base, con cambios en su apariencia. El modelo 1 se basa en el que se muestra como Galeón Ligero Español; el modelo 2 se basa en el que se muestra como primer modelo del Galeón Real Español.



## **Galeón de guerra español (Modelo 2)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 400 (420)
HP: 6000 (6600)	Tripulación Mínima: 80
Velocidad: 11.5 (10.93)	Cañones: 40 [2/17/17/4]
Maniobrabilidad: 22.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 5000 (6750)	Precio Aproximado: 420.160 (441.168)

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1739 (Tres épocas).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Buenos HP.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas pobres.

Información: El galeón de guerra español es un navío robusto, de notable capacidad y buen armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se recomienda que esté acompañado por uno o más barcos militares de la flota. Es superior al galeón de guerra pesado inglés en HP y capacidad de carga, por lo que también puede servir como mercante en menor medida y puede soportar intensas batallas navales. Este modelo lo usan solo los españoles, y es solo de diseño español.

Este barco se puede encontrar tanto como militar como mercante. No podrás hacer grandes sumas de dinero, pero al menos tiene una sólida defensa con la que hacer frente a cualquier barco pirata o militar que quiera atacarla.

Como dato curioso, ambos modelos se basan en los dos modelos de galeones de vainilla del juego original, con cambios en su apariencia. El modelo 1 se basa en el que se muestra



como Galeón Ligero Español; el modelo 2 se basa en el que se muestra como primer modelo del Galeón Real Español.

### **Navío de guerra de quinta clase**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 400
HP: 5000	Tripulación Mínima: 80
Velocidad: 11.0	Cañones: 40 [2/17/17/4]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 444.400

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1789 (Dos épocas).

Ventajas:

- Armamento muy decente.
- Apreciables HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Capacidad de carga baja.

Información: El navío de guerra de 5ª clase es un buque militar de características similares al galeón de guerra español. No es un barco que destaque especialmente en su rol, ya que su tripulación y su cargamento están entre los más bajos de su clase; su desempeño marítimo deja mucho que desear; y su armamento y HP no son llamativos. Por tanto, es preferible buscar otros buques de guerra con mejores características que este.

Hasta cierto punto puede destacar como nave militar, pero su armamento es inferior a otras naves de su clase y época, así como su HP. Para ser efectivo, debes alejarte lejos de otras naves enemigas, y destruirlas con tu armamento superior de andanadas, antes de que intenten superarte, usando también cadenas.



Dato curioso: esta clase de barco es la *Perla Negra* original que se usa en el juego base. Este barco apareció al final de la historia, como el barco a derrotar en la batalla final. Ahora, con el mod New Horizons, se usa un nuevo modelo de la *Perla Negra*, que es más fiel a la representación de la saga Piratas del Caribe.

### **Fragata de cubierta corrida (Boussole y Razée)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 5000	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 13.5	Cañones: 42 [2/19/19/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 460.560

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Tres épocas).

Ventajas:

- Apreciables HP.
- Prestaciones marítimas decentes.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.
- Calibre máximo inferior para su clase.

Información: La fragata de cubierta corrida es una fragata de tipo pesado, con un rendimiento marítimo decente, y que es superior al navío de guerra de 5ª clase en ese aspecto. También lo supera en tripulación, aunque su armamento es inferior. Por lo tanto, tu mejor estrategia contra barcos lentos y más poderosos será atacarlos y superarlos de cerca, zigzagueando por la popa, y usar tu mejor agilidad, usando cañones 'Carronada'.

Las fragatas destacan por tener un equilibrio entre prestaciones marítimas y potencia de fuego, pero son poco resistentes al fuego enemigo y tienen poca capacidad de carga. Las



de tipo pesado potencian más sus atributos de armamento, casco y tripulación, sacrificando un poco su desempeño marítimo, pero siendo aún superiores a otros barcos más pesados y lentos.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 3 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales.



## Pinaza de guerra



Clase: 3	Tripulación Máxima: 492
HP: 5000	Tripulación Mínima: 98
Velocidad: 10.0	Cañones: 82 [2/37/37/6]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 4000	Precio Aproximado: 478.336

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Impresionante número de cañones.
- Muy alto número de tripulantes.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: La pinaza de guerra es un barco militar de casco fuerte, cuya característica más notable es la enorme cantidad de cañones que posee. Como inconveniente, son de un calibre bajo para su clase, por lo que se centran más en acertar muchos impactos, que en el daño individual en sí. Su tripulación, además, es bastante notable. Sin embargo, su desempeño marítimo queda relegado a un nivel mínimo, y su casco tampoco es uno de los más fuertes de su clase, por lo que no soporta batallas navales muy intensas contra otros oponentes más fuertemente armados.

Como tiene cañones de bajo calibre, puedes elegir dos estrategias dependiendo de los cañones que elijas. Si eliges "Cañones largos", seguirás atacando a los barcos enemigos desde distancias más largas, pero su daño y alcance serán más cortos que los de otros barcos militares con mayor calibre. Por otro lado, si eliges 'Carronadas', infligirás un daño similar al de aquellos con un calibre más pesado, pero tendrás un alcance muy limitado y también su velocidad de recarga será elevado. Contra fragatas, deberías elegir 'Cañones largos'; contra navíos de guerra, deberías elegir las 'Carronadas'.



## Navío de guerra de cuarta clase



Clase: 3	Tripulación Máxima: 440
HP: 6000	Tripulación Mínima: 88
Velocidad: 11.0	Cañones: 44 / 52 [2/19 (23)/19 (23)/4]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 500.960

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Notable armamento.
- Apreciables HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Capacidad de carga baja.

Información: El navío de guerra de 4ª clase es un buque militar con características mejoradas en comparación con su homólogo de 5ª clase. Tiene un casco más resistente, una tripulación más numerosa y mejor armamento, sin sacrificar su ya bajo rendimiento marítimo. Existe una variante, perteneciente a la Royal Navy, que mejora su armamento, pasando de 44 a 52 cañones.

No es un barco que destaque especialmente en su rol, pero al menos intenta ser más competitivo. Es preferible buscar otros buques de guerra con mejores características que este. Puede destacar hasta cierto punto como un barco militar, pero su armamento es inferior a otros barcos de su clase y época, al igual que sus HP.

Dato curioso: esta clase de barco apareció en el juego base como "Fearless", un barco que nunca se usó para nada. No podías comprarlo, ni encontrarlo, en ninguna parte. Su combinación de colores era diferente de lo que ahora se muestra aquí en este mod.



Nota del autor: esta clase de barco tiene algunos problemas con sus localizadores de disparo, están desordenados y le faltan algunos (localizadores máximos 40). Pendiente de ser correctamente arreglado.

### **Fragata clase 'Essex'**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 440
HP: 5100	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 13.4	Cañones: 46 [2/21/21/2]
Maniobrabilidad: 33.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 525.200

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Apreciables HP.
- Prestaciones marítimas decentes.
- Armamento notable para su clase.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: La fragata de clase 'Essex' es una fragata de tipo pesado, con un rendimiento marítimo decente, que solo aparece en la época "Napoleónica". Es superior a la fragata de cubierta corrida en muchos aspectos, especialmente en su armamento, con el que ya puede hacer frente a barcos más pesados, lentos y mejor armados. Es preferible atacar con estos barcos de cerca, superándolos y atacándolos por la popa.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede enfrentarse a barcos de clase 3 sin muchos problemas, pero hay que tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales.



## Navío de guerra avanzado



Clase: 3	Tripulación Máxima: 460 (437)
HP: 7000 (8050)	Tripulación Mínima: 92 (97)
Velocidad: 12.2 (12.8)	Cañones: 58 [2/26/26/4]
Maniobrabilidad: 36.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3000 (3600)	Precio Aproximado: 549.440 (604.384)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1739 (Una época).

Ventajas:

- Alto número de tripulantes.
- Muy notables HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: El navío de guerra avanzado es un barco militar que solo aparece en la "Edad de Oro de la Piratería". Es un navío de línea de cuarta clase, construido de forma privada, y comprado por la Royal Navy. Tiene un casco fuerte y robusto, fuerte armamento de gran calibre, una tripulación numerosa y un rendimiento marítimo bajo, aunque decente para su clase. Solo aparece como de diseño inglés. Este barco es capaz de enfrentarse perfectamente a barcos militares de la misma clase, e incluso a algunos barcos de clase 2 más débiles.



## **Pinaza pesada de guerra (Modelo estándar)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 540
HP: 7000	Tripulación Mínima: 108
Velocidad: 11.5	Cañones: 54 [2/23/23/6]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 4000	Precio Aproximado: 549.440

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Excelente número de tripulantes.
- Muy altos HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Capacidad de carga buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: La pinaza pesada de guerra es un navío militar que posee un casco fuerte y robusto, un fuerte armamento de gran calibre, un excelente número de tripulantes, y un bajo desempeño marítimo. Este barco es capaz de enfrentarse perfectamente a barcos militares de la misma clase, e incluso a algunos barcos de clase 2 más débiles.

Este barco se puede encontrar en el océano principalmente como barco militar, aunque en ocasiones también se puede encontrar como barco mercante. Y es que, aunque la capacidad de su cargamento no es la mejor, puede tener cierto cargamento de mercancías, y servir para el comercio o el contrabando, además de ser perfectamente autosuficiente. Con las mejoras de astillero adecuadas, este barco puede ser más versátil y convertirse en una amenaza aún mayor.



## **Pinaza pesada de guerra (Modelo holandés)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 540 (486)
HP: 7000	Tripulación Mínima: 108
Velocidad: 11.5 (12.08)	Cañones: 54 [2/23/23/6]
Maniobrabilidad: 29.0 (27.55)	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 4000 (5200)	Precio Aproximado: 549.440

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Excelente número de tripulantes.
- Muy altos HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Capacidad de carga buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: La pinaza pesada de guerra holandesa es un navío militar que tiene un casco fuerte y robusto, un armamento fuerte y de gran calibre, un número excelente de tripulantes y un rendimiento marítimo bajo. Este barco es capaz de enfrentarse perfectamente a barcos militares de la misma clase, e incluso a algunos barcos de clase 2 más débiles. Solo aparece como de diseño holandés.

Este barco se puede encontrar en el océano principalmente como barco militar, aunque en ocasiones también se puede encontrar como barco mercante. Y es que, aunque la capacidad de su cargamento no sea la mejor, puede tener cierto cargamento de mercancías, y servir para el comercio, además de ser perfectamente autosuficiente. Con las mejoras de astillero adecuadas, este barco puede ser más versátil y convertirse en una amenaza aún mayor.



## **Fragata pesada de batalla (modelos 'Artémise', 'Endymion', 'United States')**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 540
HP: 5500	Tripulación Mínima: 108
Velocidad: 13.0	Cañones: 56 [2/26/26/2]
Maniobrabilidad: 30.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 569.640

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Apreciables HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Excelente número de tripulantes.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: Las fragatas clase 'Artémise', 'Endymion' y 'United States', son fragatas pesadas de batalla, con un desempeño marítimo decente, que solo aparece en las dos últimas épocas. Tiene la potencia de fuego y la tripulación de una pinaza pesada de guerra, con prestaciones marítimas similares, aunque con menor capacidad de carga. Esta fragata puede hacer frente a barcos más pesados, lentos y mejor armados sin problemas. Es mejor acercarse y superar en maniobras a los barcos de guerra lentos y más pesados, atacándolos por la popa.

Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar. Puede manejar barcos de clase 3 y clase 2 sin muchos problemas, pero debes tener cuidado, ya que no tiene un casco fuerte para intensas batallas navales.



## Fragata 'Razée'



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 8000	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 12.5	Cañones: 48 [2/22/22/2]
Maniobrabilidad: 30.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 864.560

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Muy altos HP.
- Armamento ofensivo notable.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.
- Prestaciones marítimas bajas.

Información: La fragata 'Razée' era un navío de línea de tercera clase que fue recortado ("razéed"), para convertirse en una fragata pesada. Tiene elementos mixtos de fragatas pesadas y navíos pesados, lo que le da una poderosa combinación. Tiene mejor desempeño marítimo que los buques de guerra pesados y navíos de línea, aunque es menor que las fragatas pesadas tradicionales. Sólo aparece en la época "Napoleónica". En comparación, tiene la potencia de fuego y la tripulación de un navío de guerra de cuarta clase, con un rendimiento marítimo superior. Además, en comparación con las fragatas de batalla pesadas, tiene mejores HP, pero un rendimiento marítimo más pobre.

Lo más destacado de este barco es la impresionante cantidad de HP de su casco, que le permite enfrentarse a buques de guerra de clase 2 sin mucha dificultad, y soportar intensas batallas navales con los de su misma clase. Es un barco con buenas prestaciones y características, enfocado al tema militar.



## **Clase 2**

### **Galeón pesado de guerra español**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 560 (588)
HP: 7000 (7700)	Tripulación Mínima: 112
Velocidad: 11.5 (10.93)	Cañones: 56 [2/26/26/2]
Maniobrabilidad: 20.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 6000 (8100)	Precio Aproximado: 565.600 (593.880)

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante elevada para su clase.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.
- Poca tripulación para su clase.
- Armamento suficiente para su clase.
- Bajos HP para su clase.

Información: El galeón pesado de guerra español es un buque robusto, de notable capacidad de carga y buen armamento, que, sin embargo, tiene unas prestaciones marítimas muy pobres. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se recomienda que esté acompañado por uno o más barcos militares en la flota. Es el único de la lista en su clase que tiene una capacidad de carga bastante destacable, por lo que también puede servir como un barco algo mercante, aunque en este último estará limitado, ya que tiene que llevar mucha munición y suministros. Es uno de los barcos más débiles de su clase, así que elige otro lo antes posible. No obstante, cabe señalar que para los periodos en los que aparece, es una opción más que decente. Aparece únicamente como de diseño español.



## **Pinaza pesada de guerra (modelo holandés Seven Provincien)**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 580 (522)
HP: 7000	Tripulación Mínima: 116
Velocidad: 11.5 (12.08)	Cañones: 58 [2/25/25/6]
Maniobrabilidad: 29.0 (27.55)	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 5000 (6500)	Precio Aproximado: 581.760

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga muy notable.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Baja tripulación para su clase.
- Armamento suficiente para su clase.
- Bajos HP para su clase.

Información: La pinaza pesada de guerra holandesa 'Seven Provincien' es una nave militar que tiene un casco fuerte, buen armamento de gran calibre y una buena cantidad de tripulantes, aunque todos son inferiores dentro de su clase. El rendimiento marítimo de la misma es, asimismo, bajo. No obstante, cabe señalar que para los periodos en los que aparece, es una opción más que decente.

Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase. Solo aparece como de diseño holandés. Aunque su capacidad de carga no es la mejor, puede tener cierta carga para mercancías, y servir para el comercio, además de ser perfectamente autosuficiente. No podrás hacer grandes sumas de dinero, pero al menos tiene una sólida defensa con la que hacer frente a cualquier barco pirata o militar que quiera atacarla.



## **Fragata Brandenburg**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 560 (504)
HP: 7500	Tripulación Mínima: 112
Velocidad: 11.0 (11.55)	Cañones: 56 [0/27/27/2]
Maniobrabilidad: 32.0 (30.4)	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3500 (4550)	Precio Aproximado: 622.160

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Baja tripulación para su clase.
- Armamento suficiente para su clase.
- Bajos HP para su clase.

Información: La fragata Brandenburg es un buque militar de características similares a la pinaza pesada de guerra holandesa de la misma clase, siendo inferior en capacidad de carga. Aunque gana un poco más de resistencia en el casco, no compensa la diferencia en pérdida de carga, por lo que la pinaza es la mejor elección. No obstante, cabe señalar que para los periodos en los que aparece, es una opción más que decente.

Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase. No tiene cañones de proa, por lo que tiene problemas para perseguir a los barcos enemigos que huyen. Solo aparece como de diseño holandés.



## **Buque de escolta**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 600 (540)
HP: 8000	Tripulación Mínima: 120
Velocidad: 11.0 (11.55)	Cañones: 60 [2/28/28/2]
Maniobrabilidad: 32.0 (30.4)	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2750 (3575)	Precio Aproximado: 678.720

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Baja tripulación respecto a su clase.

Información: El buque de escolta es un barco militar de características similares a la fragata Brandenburg, siendo menor en capacidad de carga, aunque lo compensa con mayor HP y tripulación. Sin embargo, comparándolo con la pinaza pesada de guerra holandesa, sigue siendo ligeramente inferior en algunos aspectos, por lo que, en general, no la supera. No obstante, cabe señalar que para los periodos en los que aparece, es una opción más que decente.

Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase. Ella solo aparece como de diseño holandés.



## Navío de cuarta clase de 60 cañones



Clase: 2	Tripulación Máxima: 600 (540)
HP: 8000	Tripulación Mínima: 120
Velocidad: 11.0 (11.55)	Cañones: 60 [4/26/26/4]
Maniobrabilidad: 32.0 (30.4)	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 2750 (3575)	Precio Aproximado: 678.720

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.
- Baja tripulación respecto a su clase.

Información: El navío de cuarta clase de 60 cañones es una nave militar de idénticas características al buque de escolta, por lo que es indiferente elegir entre una y otra. La única diferencia es la disposición de sus cañones. Sin embargo, comparándolo con la pinaza pesada de guerra holandesa, sigue siendo ligeramente inferior en algunos aspectos, por lo que, en general, no la supera. No obstante, cabe señalar que para los periodos en los que aparece es una opción más que decente.

Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase. Solo aparece como de diseño holandés.



## **Pinaza pesada de guerra (Modelo navío de línea pesado)**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 624
HP: 5000	Tripulación Mínima: 126
Velocidad: 10.0	Cañones: 82 [2/37/37/6]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 717.504

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelente número de cañones.
- Capacidad de carga buena.
- Tripulación decente para su clase.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.
- Muy bajos HP.
- Calibre máximo bajo para su clase.

Information: La pinaza pesada de guerra, modelo navío de línea pesado, es una variante mejorada de la Pinaza de guerra de clase 3. Esta variante tiene más tripulación y un nivel más de calibre máximo, pero sacrifica algo de capacidad de carga para lograrlo. El resto de sus características siguen siendo las mismas. Su cantidad de cañones sigue siendo una característica reconocible en la clase 2, y también por las épocas en las que aparece. Sin embargo, tiene los mismos problemas que tenía la variante estándar en la clase 3, siendo uno de ellos los cañones de bajo calibre para su clase. Este problema se puede resolver con la mejora "Casco reforzado", siendo tan poderoso como los mejores buques de guerra de su clase. Su desempeño marítimo también sigue relegado a un nivel mínimo, a la par que otros buques de guerra de su clase.

Desafortunadamente, aquí en la clase 2, el mayor inconveniente de esta clase de barco es los muy bajos HP que tiene, lo que significa que es muy vulnerable al fuego enemigo de



los buques de guerra de su clase. Se recomienda, entonces, atacar naves de menor clase que el tuyo.

### **Galeón de guerra francés**



Clase: 2	Tripulación Máxima: 640
HP: 9000	Tripulación Mínima: 128
Velocidad: 11.5	Cañones: 64 [8/24/24/8]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 735.280

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buenos HP.
- Excelente calibre máximo.
- Armamento pesado notable en proa y popa.
- Tripulación decente dentro de su clase.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: El galeón de guerra francés es un barco robusto y fuerte, de capacidad de carga aceptable y buen armamento pesado, que, sin embargo, tiene un desempeño marítimo pobre. Su tripulación ya representa un cierto desafío para otros barcos militares de su clase. Cabe destacar que para los periodos en los que aparece, es una buena opción. Tiene un armamento notable en proa y popa, lo que lo convierte en un barco temible cuando huye de barcos enemigos o cuando los persigue.

Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase. Solo aparece con diseño francés, aunque también puede aparecer a manos de piratas, pero es muy raro, con diseño propio.



## Navío de tercera clase 'Fleuron' / 'Poseidón'



Clase: 2	Tripulación Máxima: 640
HP: 9000	Tripulación Mínima: 128
Velocidad: 11.0	Cañones: 66 [2/30/30/4]
Maniobrabilidad: 32.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3000	Precio Aproximado: 735.280

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buenos HP.
- Tripulación decente dentro de su clase.
- Apreciable armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: Los navíos de tercera clase 'Fleuron' y 'Poseidón' podrían catalogarse, junto con el galeón de guerra francés, dentro de la categoría de navíos de guerra pesados. Son naves robustas y fuertes, de decente capacidad de carga y buen armamento, que, sin embargo, tienen un pobre desempeño marítimo. Comparado con el galeón de guerra francés, pierden un nivel máximo de calibre, por lo que resulta algo indiferente elegir entre uno y otro. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de la misma clase.



## Navío de cuarta clase 'Centurión'



Clase: 2	Tripulación Máxima: 700
HP: 9500	Tripulación Mínima: 140
Velocidad: 10.5	Cañones: 68 [2/32/32/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3000	Precio Aproximado: 757.500

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buenos HP.
- Notable tripulación.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de cuarta clase 'Centurión' es un buque militar pesado robusto y fuerte, de capacidad de carga decente y buen armamento, que, sin embargo, tiene un desempeño marítimo pobre. En comparación con el 'Fleuron' y el 'Poseidón', gana más HP de casco y tripulación, a expensas de un peor rendimiento marítimo. Por lo tanto, este barco es aún más peligroso contra otros de la misma clase. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, de clase 1.



## Navío de guerra de tercera clase



Clase: 2	Tripulación Máxima: 700
HP: 10000	Tripulación Mínima: 140
Velocidad: 10.0	Cañones: 70 [2/32/32/4]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3000	Precio Aproximado: 808.000

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1769 (Tres épocas).

Ventajas:

- Bastante buenos HP.
- Notable tripulación.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de guerra de tercera clase es un buque militar pesado, robusto y fuerte, de decente capacidad de carga y buen armamento pesado, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Comparado con el 'Centurión', gana más HP en el casco y un poco más de armamento, lo que lo hace superior a él. Es el típico navío de guerra que puedes encontrar en el Caribe. El segundo modelo que se muestra es el único que se puede encontrar en la época "El Imperio Español"; en el resto de épocas hay más modelos. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, de clase 1.

Dato curioso: este es el acorazado original del juego base.



## Navío de guerra avanzado (Acorazado)



Clase: 2	Tripulación Máxima: 740 (851)
HP: 11000 (11550)	Tripulación Mínima: 148
Velocidad: 10.0 (10.5)	Cañones: 74 [2/34/34/4]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3250 (3413)	Precio Aproximado: 864.560 (907.788)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1739 (Una época).

Ventajas:

- Muy buenos HP.
- Tripulación muy notable.
- Notable armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El acorazado avanzado es un buque militar pesado muy robusto, con una tripulación elevada y buen armamento, que, sin embargo, tiene un pobre desempeño marítimo. Es una variante del navío de guerra de tercera clase, que gana más casco, un poco más de cañones y un poco más de tripulación, lo que lo hace superior. Solo aparece en la "Edad de Oro de la Piratería", exclusivamente a manos de los franceses. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, de clase 1.



## Navío de tercera clase 'Scipion' / 'Arrogant'



Clase: 2	Tripulación Máxima: 740
HP: 11000	Tripulación Mínima: 148
Velocidad: 10.0	Cañones: 74 [2/34/34/4]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 864.560

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Muy buenos HP.
- Notable tripulación.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: Los navíos de tercera clase 'Scipion' y 'Arrogant', son buques militares pesados, con idénticas características al acorazado avanzado: robustos y fuertes, de capacidad de carga aceptable y buen armamento, que, sin embargo, tienen un pobre desempeño marítimo. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, de clase 1.



## Navío de tercera clase 'Téméraire' / 'Prins Willem' / 'America'



Clase: 2	Tripulación Máxima: 740
HP: 12000	Tripulación Mínima: 148
Velocidad: 12.5	Cañones: 76 [2/36/36/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 909.000

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelentes HP.
- Notable tripulación.
- Buen armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: Los navíos de tercera clase 'Téméraire', 'Prins Willem' y 'America' son barcos militares pesados, muy robustos y fuertes, con capacidad decente y buen armamento. Además de eso, su rendimiento marítimo es bastante bueno en su clase, por lo que es una buena opción para los corsarios que quieren cazar grandes buques de guerra. Con esto en mente, su mejor estrategia sería superar en maniobras a los buques de guerra menos ágiles y lentos, atacándolos por la popa. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, de clase 1.



## Navío de guerra pesado



Clase: 2	Tripulación Máxima: 800
HP: 12000	Tripulación Mínima: 160
Velocidad: 10.0	Cañones: 80 [2/36/36/6]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 937.280

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelentes HP.
- Tripulación muy alta.
- Armamento pesado excelente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de guerra pesado es un barco muy fuerte y muy robusto, con una tripulación muy elevada y un excelente armamento pesado, que, sin embargo, tiene un rendimiento marítimo muy pobre. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los de clases 2 y 1 disponibles sin problemas.



## Navío de tercera clase 'Centaure' / 'Bellona' / 'Independence'



Clase: 2	Tripulación Máxima: 840
HP: 12500	Tripulación Mínima: 160
Velocidad: 12.5	Cañones: 84 [2/40/40/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 959.500

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1740-1830 (Dos épocas). / 'Independence': 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Excelentes HP.
- Excelente tripulación.
- Notable armamento.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: Los navíos de tercera clase 'Centaure', 'Bellona' e 'Independence', son buques militares pesados, muy robustos y muy fuertes, de decente capacidad de carga y notable armamento. Además de eso, su rendimiento marítimo es bastante bueno en su clase, por lo que es una buena opción para los corsarios que quieren cazar grandes buques de guerra. Con esto en mente, su mejor estrategia sería superar en maniobras a los buques de guerra menos ágiles y lentos, atacándolos por la popa. Este barco es capaz de enfrentarse a barcos de clase 3, clase 2 y, en cierta medida, clase 1. Es uno de los mejores barcos militares dentro de su clase.



## **Clase 1**

### **Navío de segunda clase ‘Trinity’**



Clase: 1	Tripulación Máxima: 960
HP: 13000	Tripulación Mínima: 200
Velocidad: 10.0	Cañones: 96 [2/46/46/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 3250	Precio Aproximado: 1.060.500

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Bastante excelentes HP.
- Excelente número de tripulantes.
- Excelente armamento pesado.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de segunda clase ‘Trinity’ es el primero de los buques de guerra pesados, que cuenta con un casco muy fuerte y muy robusto, de tripulación muy elevada y excelente armamento pesado, que, sin embargo, tiene prestaciones marítimas muy pobres. Este barco resulta excelente para enfrentarse sin problemas a todos los de clase 2 y clase 1 disponibles.



## Navío de segunda clase ‘Tonnant’ / ‘Barfleur’ / ‘San Luis’ / ‘Franklin’



Clase: 1	Tripulación Máxima: 940
HP: 14000	Tripulación Mínima: 180
Velocidad: 10.0	Cañones: 94 [2/46/46/0]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 1.066.560

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas). ‘Franklin’: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- HP bastante excelentes.
- Excelente número de tripulantes.
- Excelente armamento pesado.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: Los navíos de segunda clase 'Tonnant', 'Barfleur', 'San Luis' y 'Franklin', son buques de guerra pesados, que tienen un casco muy fuerte y muy robusto, excelente tripulación y pesado armamento, aunque tienen muy pobre actuaciones marítimas. No tiene cañones de popa, por lo que es muy vulnerable a los ataques por detrás, de naves de guerra más ágiles. Estos barcos son excelentes para enfrentarse a todos los barcos de clase 2 y clase 1 disponibles sin problemas.



## **Navío de segunda clase ‘Barfleur’ (Siglo XVII-XVIII)**



Clase: 1	Tripulación Máxima: 960
HP: 15000	Tripulación Mínima: 200
Velocidad: 10.0	Cañones: 96 [2/46/46/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 1.070.600

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- HP muy excelentes.
- Excelente número de tripulantes.
- Excelente armamento pesado.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de segunda clase ‘Barfleur’ es el tercero de los buques de guerra pesados, que cuenta con un casco muy fuerte y muy robusto, de tripulación y armamento pesado excelentes, que, sin embargo, tiene prestaciones marítimas muy pobres. Se trata de una variante mejorada del ‘Trinity’, con mucho más casco y algo más de capacidad de carga. Este barco resulta excelente para enfrentarse sin problemas a todos los de clase 2 y clase 1 disponibles.



## Navío de línea de primera clase



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1000
HP: 16000	Tripulación Mínima: 200
Velocidad: 10.0	Cañones: 100 [2/45/45/8]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 4000	Precio Aproximado: 1.195.840

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- HP impresionantes.
- Excelente número de tripulantes.
- Excelente armamento pesado.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de línea de primera clase es el buque de guerra pesado estándar por excelencia. Tiene un casco impresionante y muy robusto, excelente tripulación y armamento pesado, aunque tiene un desempeño marítimo muy pobre. Supera al navío de segunda clase 'Barfleur' en todas sus características, por lo que esta es una mejor adquisición. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los de clases 2 y 1 disponibles sin problemas.

Como dato curioso, este es uno de los barcos a los que te enfrentas dentro de una pequeña flota en la isla de Cozumel, durante la campaña "Historias de un Halcón Marino" (campaña original del juego), al final de esta. Además, este barco es el "manowar" del juego base.



## Navío de guerra español (San Felipe)



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1080 (1134)
HP: 16000 (17600)	Tripulación Mínima: 204
Velocidad: 10.0 (9.5)	Cañones: 108 [2/51/51/4]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 4250 (5738)	Precio Aproximado: 1.195.840 (1.255.632)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- HP impresionantes.
- Impresionante número de tripulantes.
- Muy excelente armamento pesado.
- Capacidad de carga bastante decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El navío de guerra español 'San Felipe' es uno de los buques de guerra más fuertes de todo el juego. Es una fortaleza marítima inexpugnable, que tiene un casco impresionante y muy robusto, una tripulación muy excelente y un armamento pesado, aunque tiene un desempeño marítimo muy pobre. Supera al navío de línea de primera clase en todas las características de él, por lo que éste es una mejor adquisición. Esta nave es excelente para afrontar sin problemas a todos los de clase 2 y clase 1 disponibles. Es de diseño exclusivamente español.



## Navío de guerra real (Soleil Royal)



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1100 (1265)
HP: 17000 (17850)	Tripulación Mínima: 200
Velocidad: 9.0 (9.45)	Cañones: 112 [4/52/52/4]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 4500 (4725)	Precio Aproximado: 1.212.000 (1.272.600)

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1600-1739 (Dos épocas).

Ventajas:

- HP bastante impresionantes.
- Impresionante número de tripulantes.
- Muy excelente armamento pesado.
- Capacidad de carga muy decente.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas horribles.

Información: El navío de guerra real 'Soleil Royal' es uno de los buques de guerra más fuertes de todo el juego. Es una fortaleza marítima inexpugnable, que tiene un casco impresionante y muy robusto, una tripulación muy excelente y un armamento pesado, aunque tiene un rendimiento marítimo horrible. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los de clases 2 y 1 disponibles sin problemas. Es exclusivamente de diseño francés.

Como dato curioso, en las versiones anteriores del Build del mod, podías luchar contra este barco como parte de un convoy de defensa en la historia de "Historias de un Halcón Marino", cuando escapas en el barco de Rabel desde la francesa Speighstown a Jamaica. Sin embargo, ya no aparece en las versiones más recientes para esta historia, ya que entonces era anacrónico.



## **Navío de primera clase 'Terrible' / 'Victory' / 'Santísima Trinidad' / 'Columbus'**



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1040
HP: 19000	Tripulación Mínima: 208
Velocidad: 10.5	Cañones: 104 [2/50/50/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 1.260.480

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas). 'Columbus': 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- HP muy impresionantes.
- Impresionante número de tripulantes.
- Muy excelente armamento pesado.
- Capacidad de carga bastante buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: Los navíos de primera clase 'Terrible', 'Victory', 'Santísima Trinidad' y 'Columbus', son uno de los buques de guerra más fuertes de todo el juego. Es una fortaleza marítima inexpugnable, que tiene un casco muy impresionante y muy robusto, una buena capacidad de carga, una tripulación muy excelente y un armamento pesado, aunque tiene unas prestaciones marítimas muy pobres. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los de clases 2 y 1 disponibles sin problemas.



## **Barcos específicos por misiones secundarias**

En algunas de las misiones secundarias de Pirates of the Caribbean: New Horizons, encontrarás principalmente barcos enemigos. Estas naves enemigas son especiales, porque no siguen una posibilidad aleatoria de aparecer en un encuentro. De hecho, algunos de estos barcos son muy fáciles de derrotar, especialmente al abordarlos. Esto es muy útil para los capitanes que quieren avanzar de clase en el barco sin tener que gastar dinero en ello. Este capítulo de la guía te ofrecerá las naves que encontrarás en cada misión secundaria del juego que las tenga.

### **!!!ADVERTENCIA!!!**

***Este capítulo incluirá naves que se considerarían SPOILERS para las misiones secundarias, por lo que, si NO QUIERES ser spoileado sobre estas naves o cualquier cosa sobre las misiones secundarias, NO CONTINÚES LEYENDO este capítulo. Si deseas continuar de todas formas, LO HARÁS BAJO TU PROPIA RESPONSABILIDAD.***



1. **Las aventuras de Edgar Attwood:** Dependiendo de las elecciones que hagas, es posible que tengas que luchar contra un bergantín pesado (modelo original), que puedes tomar como tuyo.
2. **La desaparición de Elizabeth Shaw:** Te encontrarás con el *Holandés Errante* cerca del final de la misión. Tu mejor opción será huir, ya que es la variante maldita, y tiene unos tremendos HP. Sin embargo, si tienes una flota fuerte contigo, puedes luchar contra el barco e incluso puedes hundirlo. No puedes abordar y capturar el barco.
3. **Nigel Blythe (misión):** Dependiendo del período que estés jugando; Encontrarás dos barcos especiales en esta misión. Si estás jugando en “El Imperio Español” o “Edad de Oro de la Piratería”, el primer barco que confrontarás será un filibote ligero de guerra, principalmente de diseño pirata; si juegas en “Potencias coloniales”, y a partir de este período, te encontrarás con una fragata corsaria de clase 4 (fragata 'Aurora'). El segundo barco que encontrarás SIEMPRE será una corbeta ligera (modelo original), de diseño aleatorio, independientemente del período en el que estés jugando. Recuerda que también perderás uno de tus barcos en tu flota (al menos un barco de clase 6). Consulta la Wiki en PiratesAhoy! sobre esta misión para obtener más detalles.  
El primer barco es muy fácil de abordar y capturar, si tienes al menos un barco militar de la misma clase. El segundo también es muy fácil de abordar y capturar, siempre que tengas al menos un buen barco militar de la misma clase.
4. **Búsqueda de la Calavera de Cristal:** Dependiendo del período que estés jugando; te encontrarás con un barco enemigo capitaneado por Lewis Vickers, al final de tu misión en Martinica. Si estás jugando en los dos primeros períodos, te encontrarás con un Galeón (ligero) inglés de diseño personal; para el resto de periodos en adelante, te encontrarás con un bergantín pesado (modelo New Horizons) de diseño Personal. Ambos barcos son relativamente fáciles de abordar y capturar, siempre que tengas al menos un buen barco militar de la misma clase.
5. **Buscar el barco de Peter Blood:** Tu compañero Peter Blood recibirá su propia nave, la cual podrás aprovechar, y llevártela tú mismo. Dependiendo del período, recibirá una clase de barco diferente. Para “Primeros Exploradores” y “El Imperio Español”: una carabela latina. Para la “Edad de Oro de la Piratería” y las “Potencias coloniales”: una corbeta (modelo Postillionen). Y para “Revoluciones” y “Napoleónica”: un mercante rápido.
6. **Plata para Cartagena:** Te enfrentarás a una flota cuya composición depende del periodo que estés jugando. En "Edad de Oro de la Piratería" o anterior: un Galeón Real Español, tres Galeones de Guerra Españoles, más un Galeón Rápido. En "Potencias coloniales": un navío de tercera clase Fleuron, dos pinazas pesadas de guerra, y dos fragatas clase Kreyser. Y para "Revoluciones" y "Napoleónica": un navío de tercera clase Téméraire, dos fragatas de clase Artémise, y dos fragatas de clase Unité.
7. **Hundir la fragata pirata:** Dependiendo del período que estés jugando; te encontrarás con un barco pirata en la costa de Martinica. Si juegas en los dos primeros períodos, te encontrarás con un filibote ligero de guerra, principalmente con un diseño pirata. Si juegas en "Edad de Oro de la Piratería", te encontrarás con una Fragata Corsaria Pesada de clase 4 (fragata 'Kreyser'), principalmente de diseño pirata. Si juegas en "Potencias Coloniales", te encontrarás con una fragata corsaria de clase 4 (fragata 'Aurora'), principalmente de diseño pirata. Y si estás jugando en los dos últimos períodos, "Revoluciones" y "Napoleónica", te encontrarás con una fragata especial de clase 3: la fragata de patrulla pesada, de diseño pirata, llamada "Iceni Queen". Sin embargo, ten



cuidado: todos estos barcos son extremadamente duros y difíciles de combatir, o abordar y capturar con éxito, ya que su capitán tiene un alto clase y su tripulación puede diezmar la tuya sin ayuda. Se recomienda entonces luchar contra estos barcos con un barco militar bien preparado de mayor clase que el de ellos.

8. **Contrabando para Thomas O'Reily:** Poco después de comenzar esta misión, encontrarás cuatro barcos diferentes, que variarán según el período que estés jugando. Primero encontrarás tres barcos a la vez; poco después, te encontrarás con un solo barco. Todos estos barcos son muy fáciles de abordar y capturar, por lo que son buenos barcos para empezar a aumentar tu flota si no tienes demasiado nivel.

- a. Si estás jugando en el período "Primeros Exploradores": los primeros tres barcos serán una carraca, una carabela híbrida y un lugre, todos ellos principalmente de diseño pirata (excepto la carabela, que SIEMPRE será de diseño portugués). A continuación, encontrarás una carabela latina, principalmente de diseño pirata.

- b. Si estás jugando en el período "El Imperio Español": los primeros tres barcos serán un bergantín pesado (modelo original), un Barque Longue y un lugre, todos ellos principalmente de diseño pirata. A continuación, te encontrarás con una carabela latina, principalmente de diseño pirata. A partir de este período, los tres primeros barcos serán siempre los mismos; solo cambia para el cuarto y último barco.

- c. Si juegas en la "Edad de Oro de la Piratería" y en "Potencias coloniales", el último barco que encontrarás será un bergantín hermafrodita de clase 6 (modelo Castel), principalmente de diseño pirata.

- d. Si estás jugando en los dos últimos períodos, "Revoluciones" y "Napoleónica": el último barco que encontrarás será un mercante rápido, principalmente de diseño pirata.

9. **Cosas extrañas que están pasando en el Caribe:** En esta misión secundaria, primero encontrarás dos barcos animistas en la costa de la isla de Barbados. Estos dos barcos enemigos SIEMPRE serán un bergantín pesado (modelo original) y una bricbarca europea, independientemente del período en el que estés jugando. Ambos barcos son principalmente de diseño pirata. Estos dos barcos son muy fáciles de derrotar y abordar, por lo que son excelentes barcos para que aumentes tu flota.

Pero lo más importante, al final de la misión secundaria, te encontrarás con una nave animista enemiga. Esta nave animista cambiará dependiendo del período que estés jugando.

- a. Si juegas en "Primeros Exploradores" y "El Imperio Español", te encontrarás con un Filibote de guerra animista único, que es una variante más pesada y mejorada del filibote ligero de guerra.

- b. Si juegas en "Edad de Oro de la Piratería" y "Poderes coloniales", te encontrarás con una fragata pesada única, que es la fragata 'Mefisto' original del juego base, y es también una variante de la fragata estándar.

- c. Si juegas en "Revoluciones", te encontrarás con una fragata pesada única, que es una variante mejorada de la fragata de clase "Kreyser".

- d. Si juegas en "Napoleónica", te encontrarás con una fragata pesada única, que es una variante ligeramente mejorada de la fragata de clase "Essex".

10. **La pirata francesa en la taberna:** Si eliges jugar hasta el final esta misión secundaria, y decides pelear contra Claire Larrouse cuando te repartas el botín, lucharás contra su barco, una corbeta ligera (modelo original), principalmente de diseño pirata. Puedes tomar el control de su barco.



## **Estadísticas de barcos especiales**

Este capítulo final hablará sobre las estadísticas de los barcos especiales que puedes encontrar en el camarote de Vanderdecken, en *Pirates of the Caribbean: New Horizons*. Para acceder al camarote de Vanderdecken, primero debes encontrar a Joshamee Gibbs en Tortuga, quien te dará la brújula azteca especial, que te permitirá navegar a Isla de Muerta. Allí, tienes que amarrar en la orilla desierta, que es donde puedes encontrar a Vanderdecken.

***NOTA: En el período de "Primeros exploradores", no encontrarás a Gibbs en Tortuga y, por lo tanto, no podrás acceder a Isla de Muerta ni al camarote de Vanderdecken. Además, las misteriosas monedas de oro de Isla de Muerta, no tendrán la maldición especial que puedes ver en la primera película de la saga Piratas del Caribe. Esto sucede por razones históricas dentro de su propia historia de la saga: las monedas misteriosas no serán malditas durante este período; al menos, no todavía.***

Él te venderá barcos especiales que no encontrarás en los astilleros normales. La mayoría de estos barcos no estarán disponibles en tu propio mundo dentro de tus misiones normales; verás otros barcos que, de hecho, has visto antes. Sin embargo, algunos barcos tan especiales y tan raros no estarán incluidos en esta lista, como, por ejemplo, el navío de cuarta clase 'Natividad', que es una variante ligera del navío de tercera clase 'Fleurion', creado específicamente para una misión secundaria particular exclusivamente para la historia de Horatio Hornblower.

Además, con Vanderdecken puedes instalar cualquier armamento que quieras poner, siempre que tengas dinero para pagarlo, sin ninguna restricción al calibre máximo. Como se mencionó anteriormente, puedes instalar, por ejemplo, cañones de 32 libras en un lugre. Sin embargo, en el camarote de Vanderdecken no puedes instalar mejoras de astillero, ni puedes cambiar la apariencia de tus barcos.

### **!!!ADVERTENCIA!!!**

***Este capítulo incluirá barcos e información que se considerarían como SPOILERS, por lo que, si NO QUIERES ser spoileado sobre estas naves, ni nada sobre su información, NO CONTINÚES LEYENDO este capítulo. Si deseas continuar de todas formas, LO HARÁS BAJO TU PROPIA RESPONSABILIDAD.***



## **Bergantín rápido (Modelo *Interceptor*)**



Clase: 7	Tripulación Máxima: 44
HP: 2000	Tripulación Mínima: 20
Velocidad: 15.5	Cañones: 18 [0/8/8/2]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 4
Capacidad de Carga: 1000	Precio Aproximado: 210.080

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Muy altos HP para su clase.
- Capacidad de carga decente.
- Muy buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Armamento de calibre débil.

Información: El Bergantín rápido es el HMS Interceptor que verás en la primera película de Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra. También es una variante del Bergantín americano / Bergantín (británico) de clase 7 de la lista de barcos estándar. Las diferencias que tiene con el modelo estándar es que tiene mejores prestaciones marítimas, a costa de perder tripulantes, y aumentar sus requisitos mínimos de tripulación. Puedes encontrar este barco en el camarote de Vanderdecken, además de ser uno de los barcos que aparecen en la historia de "Izar los colores". De lo contrario, no tendrás la oportunidad de jugarlo. Es únicamente de diseño británico, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



## **Galeón (ligero) inglés (modelo Golden Hind)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 95
HP: 1250	Tripulación Mínima: 12
Velocidad: 12.6	Cañones: 22 [2/9/9/2]
Maniobrabilidad: 29.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 107.464

Tipo de barco: Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Elevada tripulación.
- Buenos HP.
- Buen armamento defensivo.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas, especialmente maniobrabilidad.

Información: El galeón ligero inglés, modelo Golden Hind, es una variante que presenta las mismas características que el modelo estándar. Lo único que cambia es la apariencia y la combinación de colores. Puedes encontrar este barco en el camarote de Vanderdecken, además de ser el barco de inicio de la historia libre para Francis Drake. De lo contrario, no tendrás la oportunidad de jugarlo. No puedes cambiar la apariencia del galeón ligero inglés estándar a este modelo, y viceversa. Es solo de diseño pirata, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



## **Junco chino (Emperatriz)**



Clase: 6	Tripulación Máxima: 94
HP: 1750	Tripulación Mínima: 5
Velocidad: 14.0	Cañones: 10 [0/5/5/0]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 1200	Precio Aproximado: 177.760

Tipo de barco: Pirata.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Tripulación mínima excepcionalmente baja.
- Capacidad de carga decente.
- Elevada tripulación.
- Notables HP.
- Prestaciones marítimas especiales y buenas.

Desventajas:

- Bajo número de cañones.

Información: El Junco Chino, es el barco de Sao Feng en la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de “Izar los colores”, y puedes encontrar este barco en el camarote de Vanderdecken. De lo contrario, no tendrás la oportunidad de jugarlo. Se dice que tiene cualidades de navegación y rendimiento especiales y positivas. Es solo de diseño Pirata, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



## **Carabela latina (Variante rápida, Bartolomeu o Portugues)**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 120
HP: 2500	Tripulación Mínima: 24
Velocidad: 14.0	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 6
Capacidad de Carga: 3000	Precio Aproximado: 202.000

Tipo de barco: Pirata, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Capacidad de carga muy buena.
- Buenos HP.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Buen número de Cañones.

Desventajas:

- Calibre máximo bajo.

Información: La carabela latina, variante rápida, es una variante capitaneada por el pirata Bartolomeu O Portugues, con varias modificaciones notables, convirtiéndola en la mejor carabela no maldita del juego. Comparada con la carabela latina estándar, duplica los HP de su casco, es más rápida y maniobrable, tiene mucha más capacidad de carga, aumenta sustancialmente su número de tripulantes, y tiene un nivel más de calibre máximo para sus cañones. Se basa en el casco del segundo modelo de la carabela original, con cambios en su aparejo. Navega muy bien contra el viento. Aunque es solo de diseño portugués, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

Debido a estas mejoras, este barco ha cambiado drásticamente su papel, convirtiéndolo en un muy buen barco pirata, aunque es inferior a otros barcos militares y piratas de su clase en términos de armamento. Aparece en la historia de Bartolomeu O Portugues, y



puedes encontrar este barco en el camarote de Vanderdecken. De lo contrario, no tendrás la oportunidad de jugarlo.

### **Carabela maldita**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 200
HP: 100000	Tripulación Mínima: 40
Velocidad: 12.0	Cañones: 32 [2/13/13/4]
Maniobrabilidad: 40.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 10500+	Precio Aproximado: 282.800

Tipo de barco: Barco maldito.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Extraordinarios HP.
- Armamento ofensivo óptimo.
- Capacidad de carga extraordinaria.
- Número de tripulantes excelente.

Desventajas:

- Velocidad baja.

Información: La carabela maldita es el primer barco maldito disponible en el camarote de Vanderdecken. También aparece en la historia de 'Bartolomeu O Portuguese' y en las historias libres cuando eliges personajes predeterminados que tienen este barco. Este es barato de comprar para los estándares de barcos malditos, y ofrece muchas buenas características. Además de sus destacados HP y capacidad de carga, tiene un calibre máximo alto para una carabela, y una tripulación muy alta, aunque tiene baja velocidad, por lo que tendrás problemas para atrapar barcos más rápidos que huyan de ti. No navega bien contra el viento.



Como dato curioso, este barco maldito se basa en la carabela original del juego base, con cambios en su apariencia tanto para el casco como para el aparejo. Aunque es solo de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

### **Jabeque pesado ('Delfin')**



Clase: 5	Tripulación Máxima: 200 (210)
HP: 3000 (3300)	Tripulación Mínima: 47
Velocidad: 14.85 (14.11)	Cañones: 26 [2/11/11/2]
Maniobrabilidad: 50.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 2000 (2700)	Precio Aproximado: 475.912 (500.000)

Tipo de barco: Militar, Versátil.

Épocas en las que aparece: 1600-1679 (Una época; barco basado en una campaña).

Ventajas:

- Capacidad de carga bastante buena.
- Excelente tripulación.
- Muy buenos HP.
- Armamento impresionante para su clase.
- Buenas prestaciones marítimas.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: El jabeque pesado es el barco principal utilizado por Johan Elting, en la campaña de 'Asesino'. También puedes adquirir este barco en el camarote de Vanderdecken. Es únicamente de diseño español, por lo que sus características están orientadas a ese diseño. Con todas las mejoras del astillero, este es realmente un barco temible, que puede atacar a los barcos de clase 4 e incluso a los de clase 3 más débiles. Navega muy bien en ceñida y de costado. También tiene una aceleración impresionante,



alcanzando su velocidad máxima en poco tiempo. Comparado con el jabeque 'Arcadia', tiene mejor capacidad de carga, mayor tripulación y mayor calibre máximo, aunque pierde algunos cañones. Por lo tanto, este es el mejor jabeque que puedes conseguir en todo el juego.

Este también es anacrónico para los estándares de encuentros de juego, ya que los jabeques comienzan a aparecer en el período "Poderes coloniales", mientras que este solo aparece en "El Imperio Español".



## Filibote de guerra animista



Clase: 4	Tripulación Máxima: 340
HP: 4000	Tripulación Mínima: 68
Velocidad: 14.0	Cañones: 34 [2/15/15/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 610.848

Tipo de barco: Versátil, Militar, Pirata.

Épocas en las que aparece: 1500-1679 (Dos épocas).

Ventajas:

- Buena capacidad de carga.
- Notable tripulación.
- Bastante buenos HP.
- Armamento ofensivo fuerte.
- Buena velocidad.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: El filibote de guerra animista es el barco satanista que aparece en la misión secundaria "Cosas extrañas que suceden en el Caribe", como el 'Mefisto', en los períodos 'Primeros exploradores' y 'El Imperio Español'. También puedes adquirir este barco en el camarote de Vanderdecken. Aunque es solo de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

Este barco se basa en la clase y el modelo de barco Filibote ligero de guerra, con varias mejoras, aunque con un esquema de color y una apariencia diferentes. Las mejoras que tiene esta sobre la variante ligera es que tiene más HP, es más ágil, tiene mucha más tripulación y tiene un nivel más de calibre máximo para sus cañones, lo que la hace mejor y adaptable para su nuevo clase.



## Galeón rápido inglés (*La jovencita traviesa*)



Clase: 4	Tripulación Máxima: 324
HP: 4500	Tripulación Mínima: 65
Velocidad: 12.5	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 36.5	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4500	Precio Aproximado: 669.024

Tipo de barco: Versátil, Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Notable tripulación.
- Notables HP.
- Armamento ofensivo fuerte.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: Este es el primer barco bajo el mando del Capitán Jack Sparrow cuando estaba al servicio de la Compañía Comercial de las Indias Orientales. Aparece en la historia de "Izar los colores", así como en el camarote de Vanderdecken. Esta nave tiene HP y capacidad de carga notables, una muy buena tripulación y un muy buen armamento, aunque no es ágil. Sin embargo, para los estándares de los galeones, esto es bastante rápido. Este barco es muy bueno a favor del viento. Aunque es únicamente de diseño británico, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



## **Galeón rápido pirata (Pre-maldito *Perla Negra*)**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 324
HP: 4500	Tripulación Mínima: 65
Velocidad: 12.5	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 36.5	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4500	Precio Aproximado: 669.024

Tipo de barco: Versátil, Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Notable capacidad de carga.
- Notable tripulación.
- Notables HP.
- Armamento ofensivo fuerte.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.

Información: Este es el amado barco del Capitán Jack Sparrow, antes de ser víctima de una terrible maldición. Este modelo es anterior a los acontecimientos de la primera película de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", así como en el camarote de Vanderdecken. Esta nave tiene HP y capacidad de carga notables, una muy buena tripulación y un muy buen armamento, aunque no es ágil. Sin embargo, para los estándares de los galeones, esto es bastante rápido. Este barco es muy bueno a favor del viento. Aunque es únicamente de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



## Galeón rápido pirata (Post-maldito *Perla Negra*)



Clase: 4	Tripulación Máxima: 324
HP: 3600	Tripulación Mínima: 65
Velocidad: 16.8	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 40.1	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 4500	Precio Aproximado: 909.000

Tipo de barco: Versátil, Pirata, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Prestaciones marítimas excelentes, especialmente a favor del viento.
- Notable capacidad de carga.
- Notable tripulación.
- Buenos HP.
- Armamento muy potente.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: Este es el amado barco del Capitán Jack Sparrow, liberado de su maldición. Este modelo aparece al final de la primera película y de las siguientes en adelante, de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", al final de la historia de "Historias de un Halcón Marino", si capturas la *Perla Negra* maldita, así como en el camarote de Vanderdecken. Comparado con los modelos anteriores, este pierde bastantes HP de su casco, a cambio de una mayor agilidad, y un aumento de un nivel de su calibre máximo para sus cañones.

Además, este barco tiene valores ocultos de su velocidad y maniobrabilidad, siendo de hecho incluso superiores a lo que muestran los valores de la tabla. Cuando navega a favor del viento, tiene un gran impulso a su velocidad máxima; cuando va con viento cruzado, tiene un buen impulso a su velocidad; y cuando va contra el viento, tiene un pequeño impulso. Esta es la mejor variante de La Perla Negra no maldita que puedes conseguir, y



es una nave fantástica para todo tipo de estrategias. Incluso puedes atacar barcos de clase 2 de cerca, usando tu agilidad excepcional para luchar en tus términos. Aunque es solo de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

### **Galeón fantasma (La Mariana)**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 390
HP: 100000	Tripulación Mínima: 32
Velocidad: 14.1	Cañones: 38 [2/16/16/4]
Maniobrabilidad: 31.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 11000	Precio Aproximado: 909.000

Tipo de barco: Barco maldito.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Extraordinarios HP.
- Armamento ofensivo óptimo.
- Excelente número de tripulantes.
- Buena velocidad.
- Capacidad de carga extraordinaria.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: El galeón fantasma “La Mariana” es el segundo barco maldito disponible en el camarote de Vanderdecken, y está basado en la clase de barco Galeón rápido de guerra, con algunas características diferentes a su modelo estándar. Además de sus sobresalientes HP y capacidad de carga, este tiene más velocidad, y tiene un nivel más de calibre máximo para sus cañones. Aunque es solo de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



Esto significa que este barco es capaz de enfrentarse a barcos militares de clases superiores, y perseguir y abordar barcos mercantes para saquearlos. No navega bien de costado ni de ceñida. También puedes tener este barco como tuyo si decides jugar la historia libre “El Barco del Diablo”, con Ricardo Orellana como tu personaje.

### **Galeón rápido maldito (*La Perla Negra maldita*)**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 300
HP: 100000	Tripulación Mínima: 60
Velocidad: 16.8	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 36.5	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 10750-11000	Precio Aproximado: 909.000

Tipo de barco: Barco maldito.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Extraordinarios HP.
- Extraordinaria capacidad de carga.
- Armamento ofensivo óptimo.
- Prestaciones marítimas muy notables.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: Este es el amado barco del Capitán Jack Sparrow, cuando es maldecido durante los eventos de la primera película de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", al final de la historia de "Historias de un Halcón Marino", como el barco jefe final a derrotar en Cozumel, al final de la historia, y también en el camarote de Vanderdecken. Además de sus sobresalientes HP y capacidad de carga, este modelo, comparado con el post-maldito, tiene menos maniobrabilidad y tripulación.



Además, esta nave tiene valores ocultos de su velocidad y maniobrabilidad, siendo de hecho incluso superiores a lo que muestran los valores de la tabla. Cuando navega a favor del viento, tiene un gran impulso a su velocidad máxima; cuando va con viento cruzado, tiene un buen impulso a su velocidad; y cuando va contra el viento, tiene un pequeño impulso. Incluso puedes atacar barcos de clase 2 de cerca, usando tu agilidad excepcional para luchar en tus términos. Aunque es solo de diseño pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



## **Fragata avanzada (*HMS Surprise*)**



Clase: 4	Tripulación Máxima: 300
HP: 5000	Tripulación Mínima: 60
Velocidad: 14.0	Cañones: 32 [0/15/15/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 921.120

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época; barco basado en una historia).

Ventajas:

- Notables HP.
- Buena velocidad.
- Buen armamento ofensivo.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Maniobrabilidad suficiente.

Información: Este es el adorado barco de Jack Aubrey, de la película "Master & Commander". Aparece en la historia libre "Master & Commander", así como en el camarote de Vanderdecken. Se basa en una variante mejorada de la Fragata clase 'Unité', con características diferentes. Tiene más HP y capacidad de carga, y un poco más de velocidad, pero menos tripulación, en comparación con la clase de barco estándar. Esto lo hace mejor como barco militar, y es capaz de atacar barcos militares de clase 3, con batallas navales más largas e intensas. Es únicamente de diseño británico, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



## **Fragata pesada (fragata 'Kreyser' animista)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 410
HP: 3800	Tripulación Mínima: 80
Velocidad: 13.5	Cañones: 36 [2/16/16/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 848.400

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1789 (Una época).

Ventajas:

- Capacidad de carga decente.
- Buen número de tripulantes.
- Muy buenos HP.
- Apreciable armamento.

Desventajas:

- Rendimiento marítimo algo lento para su clase.

Información: La fragata pesada, fragata animista 'Kreyser', es la nave satanista que aparece en la misión secundaria 'Cosas extrañas que suceden en el Caribe', como 'Mefisto', en el período 'Revoluciones'. También puedes adquirir este barco en el camarote de Vanderdecken. Aunque es solo de diseño Pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

Este barco se basa en la clase y modelo de Fragata corsaria (pesada) 'Kreyser', con algunas mejoras, aunque con un esquema de color y una apariencia diferentes. Las mejoras que tiene esta sobre la fragata corsaria pesada es que tiene más HP, tiene algo más de tripulación y tiene un nivel más de calibre máximo para sus cañones, lo que la hace mejor y adaptable para su nuevo clase. Sin embargo, estos cambios hacen que no sea útil como barco pirata, por lo que su estrategia es más o menos la misma.



## **Fragata pesada (fragata animista original)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 4000	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 12.5	Cañones: 44 [2/19/19/4]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 12
Capacidad de Carga: 2000	Precio Aproximado: 872.640

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1680-1769 (Dos épocas).

Ventajas:

- Capacidad de carga decente.
- Buen número de tripulantes.
- Notables HP.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas bajas.
- Calibre máximo inferior para su clase.

Información: La Fragata pesada, animista original, es la nave satanista que aparece en la misión secundaria "Cosas extrañas que suceden en el Caribe", como el 'Mefisto', en los períodos 'Edad de Oro de la Piratería' y 'Potencias coloniales'. También puedes adquirir este barco en el camarote de Vanderdecken. Aunque es solo de diseño Pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

Este barco es el 'Mefisto' original del juego base, con algunos cambios en sus características y apariencia. El barco más cercano para comparar es, nuevamente, la fragata (pesada) corsaria. Las mejoras que tiene este sobre el otro es que tiene más HP, tiene algo más de tripulación y tiene más cañones, aunque pierdes algo de rendimiento marítimo. Esto significa que este barco sigue siendo militar, siendo tan lento como algunos buques de guerra pesados, por lo que debe invertir algo de dinero en mejoras en el astillero para hacerlo más poderoso. Sin embargo, sigue siendo un buen barco, y debes luchar de cerca con barcos enemigos, aprovechando tu agilidad algo mejor que ellos.



## **Fragatas de vapor experimentales (Modelos 'Hudson' / 'Astrea' / 'Jeanne D'Arc' / 'Kraken's Revenge')**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 440
HP: 4000	Tripulación Mínima: 88
Velocidad: 12.0	Cañones: 46 [2/21/21/2]
Maniobrabilidad: 45.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 1750	Precio Aproximado: 904.960

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Notable armamento ofensivo.
- Buena maniobrabilidad.

Desventajas:

- Bajos HP para su clase.
- Capacidad de carga baja.
- Baja velocidad con sus velas.

Información: Las Fragatas de vapor experimentales son barcos militares basados en las fragatas reales de la clase *Raritan*, que tienen máquinas de vapor instalados, que funcionan por separado de las velas. Para que las máquinas funcionen, se necesitan tablones. Entonces se recomienda tener un buen suministro de tablones para hacer funcionar las máquinas de vapor correctamente durante varias semanas. Estos motores le dan un fuerte impulso a su velocidad, compensando la poca velocidad que dan sus velas, y es excelente cuando navega contra el viento.

Además de esta característica especial, este barco no tiene un casco fuerte, ni tiene una gran bodega de carga, por lo que necesita reabastecerse con más frecuencia, y no puede enfrentarse a buques de guerra pesados de clases superiores. A modo de comparación, tiene la capacidad de carga de una fragata 'Kreyser', y el armamento, tripulación y



velocidad con velas de una fragata 'Razée', aunque tiene mucha mejor maniobrabilidad. Debes usar tu agilidad especial siempre que sea posible.

Es extremadamente raro encontrar estos barcos en encuentros en el período 'Napoleónico', con la excepción del "Kraken's Revenge", por lo que tu mejor opción sería encontrarlos en el camarote de Vanderdecken.



## **Galeón de guerra pirata (La Venganza de la Reina Ana)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 5000	Tripulación Mínima: 70
Velocidad: 11.0	Cañones: 44 [2/20/20/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 4500	Precio Aproximado: 909.000

Tipo de barco: Versátil, Militar, Mercante.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Capacidad de carga muy buena.
- Buen número de tripulantes.
- Apreciables HP.
- Armamento muy decente.

Desventajas:

- Velocidad muy baja.

Información: Se trata del barco de Edward Teach, alias 'Barbanegra', de la cuarta película de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", una historia libre para él, así como en el camarote de Vanderdecken. Es una nave polivalente que puede hacer muchas tareas, pudiendo enfrentarse a otras naves militares, y llevar cargamento bastante valioso, entre otras cosas. Aunque es solo de diseño Pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

Si juegas como él en la historia libre, tendrás la 'Espada de Tritón', que también puedes obtener de él en Isla de Muerta. La espada tiene dos habilidades especiales. El primero le da un pequeño impulso a la velocidad de su barco, especialmente a favor del viento. El segundo causa daños masivos en el velamen a un barco enemigo por carga, lo que te permite acercarte a los barcos enemigos fácilmente, y hundirlos o abordarlos.



## **Galeón pesado de guerra español (versión capturada portuguesa)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 546
HP: 6460	Tripulación Mínima: 112
Velocidad: 12.5	Cañones: 56 [2/26/26/2]
Maniobrabilidad: 22.0	Calibre Máximo: 24
Capacidad de Carga: 6000	Precio Aproximado: 1.131.200

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Capacidad de carga muy notable.
- Bastante buenos HP.
- Muy elevado número de tripulantes.
- Armamento ofensivo fuerte.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy bajas.

Información: Este galeón de guerra pesado español aparece al final de la historia de “Bartolomeu O Portuguese”, como su nuevo amado buque insignia. Es uno capturado a los españoles que tiene pocas diferencias con su modelo estándar, además de tener poca diferencia en su apariencia. Este tiene menos HP, pero un poco mejor rendimiento marítimo, aunque sigue siendo muy bajo. Debido al criterio del número de tripulación que tienen las clases, este te engaña para que creas que es mucho peor de lo que realmente es. Pierde solo algunos tripulantes, pero esta pequeña diferencia hace que cambie de clase 2 a clase 3.

No obstante, no deja de ser un barco robusto, de notable capacidad de carga y buen armamento, que, sin embargo, tiene un desempeño marítimo muy pobre. Puede mantener a raya a piratas y barcos militares, pero se recomienda que esté acompañado



por uno o más barcos militares de la flota. Tiene una capacidad de carga bastante destacable, por lo que también puede servir como un barco un tanto mercante, aunque estará limitado, ya que tiene que llevar mucha munición y suministros. También puedes conseguirlo en el camarote de Vanderdecken. Aunque es solo de diseño portugués, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



## **Fragata pesada (fragata 'Essex' animista)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 450
HP: 5500	Tripulación Mínima: 84
Velocidad: 13.6	Cañones: 46 [2/21/21/2]
Maniobrabilidad: 34.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 2500	Precio Aproximado: 1.171.600

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: 1790-1830 (Una época).

Ventajas:

- Decentes HP.
- Prestaciones marítimas decentes.
- Notable armamento para su clase.

Desventajas:

- Capacidad de carga baja.

Información: La fragata pesada, fragata animista 'Essex', es la nave satanista que aparece en la misión secundaria 'Cosas extrañas que suceden en el Caribe', como 'Mefisto', en el período 'Napoleónico'. También puedes adquirir este barco en el camarote de Vanderdecken. Es solo de diseño Pirata, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.

Este barco se basa en la fragata de clase 'Essex', con algunas mejoras, aunque con un esquema de color y una apariencia diferentes. Las mejoras que tiene esta sobre la versión estándar es que tiene algunas pequeñas mejoras positivas en todas sus características, especialmente en HP, a excepción de su capacidad de carga y armamento, que es el mismo. Sin embargo, ninguno de estos cambios es notable, por lo que es básicamente la misma clase de barco, con las mismas estrategias que se pueden aplicar.



## **Galeón maldito (*Holandés Errante* maldito)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 100000	Tripulación Mínima: 40
Velocidad: 15.5	Cañones: 56 [6/23/23/4]
Maniobrabilidad: 36.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 11500	Precio Aproximado: 1.212.000

Tipo de barco: Barco maldito.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Extraordinarios HP.
- Armamento impresionante y óptimo.
- Prestaciones marítimas notables, especialmente en contra del viento.
- Capacidad de carga extraordinaria.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: Este es el barco maldito de Davy Jones, capaz de sumergirse, y también capaz de liberar el Kraken. Aparece durante la segunda y tercera película de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", así como en el camarote de Vanderdecken. Además de sus sobresalientes HP, esta nave tiene una velocidad notable, muy buena capacidad de carga para una nave maldita, una tripulación decente, y un armamento impresionante y peligroso, lo que la convierte en una amenaza incluso para las naves de clase 2, siendo tu estrategia atacar a las naves enemigas de cerca, utilizando su agilidad excepcional y sus habilidades especiales para luchar en sus términos.

Además, esta nave tiene valores ocultos de su velocidad y maniobrabilidad, siendo de hecho incluso superiores a lo que muestran los valores de la tabla. Cuando navega contra el viento, tiene un gran impulso en su velocidad; cuando va con viento cruzado, tiene un buen impulso a su velocidad; y cuando va a favor del viento, tiene un pequeño impulso a



su velocidad máxima. Aunque es solo de diseño Pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.

### **Galeón fantasma (*Holandés Errante liberado*)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 420
HP: 100000	Tripulación Mínima: 40
Velocidad: 15.0	Cañones: 58 [6/26/26/0]
Maniobrabilidad: 36.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 11500	Precio Aproximado: 1.212.000

Tipo de barco: Barco maldito.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Extraordinarios HP.
- Armamento impresionante y óptimo.
- Prestaciones marítimas notables, especialmente en contra del viento.
- Capacidad de carga extraordinaria.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: Esta es la verdadera forma del 'Holandés Errante', libre de su maldición y de Davy Jones. Aparece al final de la tercera película de la saga Piratas del Caribe. Aparece en la historia de "Izar los colores", así como en el camarote de Vanderdecken. Comparado con su modelo maldito, apenas hay diferencia. Con este obtienes un par de cañones más a cambio de un poco menos de velocidad. Sigue siendo una amenaza incluso para los barcos de clase 2, ya que tu estrategia es atacar a los barcos enemigos de cerca, usando tu agilidad sobresaliente para luchar en tus términos.

Además, esta nave tiene valores ocultos de su velocidad y maniobrabilidad, siendo de hecho incluso superiores a lo que muestran los valores de la tabla. Cuando navega contra



el viento, tiene un gran impulso en su velocidad; cuando va con viento cruzado, tiene un buen impulso a su velocidad; y cuando va a favor del viento, tiene un pequeño impulso a su velocidad máxima. Aunque es solo de diseño Pirata, sus características no cambian, manteniendo los mismos valores que el diseño Personal.



## **Fragata pesada de patrulla (Iceni Queen)**



Clase: 3	Tripulación Máxima: 540
HP: 5000	Tripulación Mínima: 108
Velocidad: 14.0	Cañones: 54 [2/25/25/2]
Maniobrabilidad: 35.0	Calibre Máximo: 18
Capacidad de Carga: 3500	Precio Aproximado: 1.212.000

Tipo de barco: Pirata, Militar.

Épocas en las que aparece: 1770-1830 (Dos épocas).

Ventajas:

- Excelente número de tripulantes.
- Buenas prestaciones marítimas.
- Notable armament ofensivo.
- Capacidad de carga decente.

Desventajas:

- Ninguna.

Información: La Fragata pesada de patrulla es un barco pirata que aparece en la costa de Martinica durante la misión secundaria "Hundir la fragata pirata", si estás jugando en los dos últimos períodos. También puedes encontrarla en el camarote de Vanderdecken. Aparece principalmente como de diseño pirata.

Se basa en una variante de las fragatas pesadas de batalla, con diferentes características y apariencia. Ten en cuenta que las apariencias de ambos barcos no son intercambiables. En comparación con dicha clase de nave, esta tiene menos HP, pero es un poco más ágil; tiene mucha mejor capacidad de carga; tiene el mismo número de tripulantes; y tiene un par de cañones menos y un nivel menos de calibre máximo. Esto lo hace mejor como barco pirata, y menos como militar, y puede, por lo tanto, dictar mejor el ritmo y las reglas del combate mejor que otras fragatas.



## Navío de primera clase Dauntless (*HMS Dauntless*)



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1020
HP: 19000	Tripulación Mínima: 204
Velocidad: 10.0	Cañones: 102 [2/49/49/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 2.504.800

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Muy impresionantes HP.
- Impresionante número de tripulantes.
- Armamento pesado muy excelente.
- Capacidad de carga bastante buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El HMS Dauntless es uno de los buques de guerra más fuertes de todo el juego. Está basado en el barco de la película Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra, siendo el buque de guerra más impresionante de la Royal Navy. Solo puedes obtener este barco en el camarote de Vanderdecken, así como en alguna historia específica libre con James Norrington. Es una fortaleza marítima inexpugnable, que tiene un casco muy impresionante y muy robusto, una buena capacidad de carga, una tripulación muy excelente y un muy buen armamento pesado, aunque tiene unas prestaciones marítimas muy pobres. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los barcos de clases 2 y 1 disponibles sin problemas.

Tiene características casi idénticas al Navío de primera clase 'Victory', teniendo este un par de cañones menos, solo unos pocos tripulantes menos y un poco menos de velocidad. Es solo de diseño británico, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



## **Navío de primera clase Dauntless (HMS Endeavour)**



Clase: 1	Tripulación Máxima: 1080
HP: 19000	Tripulación Mínima: 210
Velocidad: 10.0	Cañones: 108 [2/52/52/2]
Maniobrabilidad: 25.0	Calibre Máximo: 32
Capacidad de Carga: 5000	Precio Aproximado: 2.504.800

Tipo de barco: Militar.

Épocas en las que aparece: Ninguno (barco especial para adquirir por otros medios).

Ventajas:

- Muy impresionantes HP.
- Impresionante número de tripulantes.
- Armamento pesado muy excelente.
- Capacidad de carga bastante buena.

Desventajas:

- Prestaciones marítimas muy pobres.

Información: El HMS Endeavour es uno de los buques de guerra más fuertes de todo el juego. Es el temible buque insignia de la Compañía Comercial de las Indias Orientales, propiedad de Lord Cutler Beckett. Puedes obtener este barco en el camarote de Vanderdecken, y también puedes encontrarlo en la historia "Izar los colores". Es una fortaleza marítima inexpugnable, que tiene un casco muy impresionante y muy robusto, una buena capacidad de carga, una tripulación muy excelente y un armamento pesado, aunque tiene unas prestaciones marítimas muy pobres. Este barco es excelente para enfrentarse a todos los barcos de clases 2 y 1 disponibles sin problemas.

Comparado con el Navío de primera clase 'Victory', este tiene algunos cañones más y un poco más de tripulación, pero con la misma velocidad que el Dauntless. Es únicamente de diseño británico, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.



*Hay otros barcos que también aparecen en el camarote de Vanderdecken, pero son barcos estándar con diferentes apariencias que no puedes encontrar en los astilleros normales, pero puedes encontrarlos aquí. En la mayoría de los casos, puedes cambiar su apariencia en astilleros normales a uno de los modelos especiales del camarote de Vanderdecken, sin costo adicional. Estos son los otros barcos que puedes encontrar:*

- **Galeón rápido de guerra:** Puedes encontrar un modelo pirata que no puedes encontrar o comprar en los astilleros normales, ya que son específicos para algunas historias o misiones. Si tienes uno de esta clase de barco, puedes cambiar fácilmente su apariencia en los astilleros normales y obtener este. Aparece principalmente como de diseño pirata.
- **Fragata clase United States (USS Constitution):** Esta es solo una apariencia estadounidense especial para las fragatas de batalla pesadas, esta se basa en el USS Constitution real. Aparece principalmente como de diseño americano.
- **Navío de segunda clase 'Barfleur' (Siglos XVII-XVIII):** Esta es solo una apariencia portuguesa especial para esta clase de barco, que no se puede encontrar ni comprar en los astilleros normales. Si tienes uno de esta clase de barco, puedes cambiar fácilmente su apariencia en los astilleros normales y obtener este. Aparece solo como de diseño pirata.
- **Navío de primera clase 'Victory' (HMS Victory):** Esta es solo una apariencia especial para esta clase de barco, ya que se basa en el HMS Victory real, que no se puede encontrar ni comprar en los astilleros normales. Si tienes uno de esta clase de barco, puedes cambiar fácilmente su apariencia en los astilleros normales y obtener este. Este modelo también se puede obtener como un barco jugando una campaña libre de Horatio Nelson, y ascendiendo hasta el rango de Vicealmirante. Es únicamente de diseño británico, por lo que sus características están ligadas a los modificadores de esa nación.