

# Galleys & Galleons

## REGLES DE LA CASA

### Qualitat dels almiralls

(aprovada i vigent)

Quan un estol gaudeix de la característica "Flagship", que el fa comandat per un almirall, s'hi aplicaran normalment els efectes establerts als fulls 41 i 42 de les regles, amb excepció d'allò que faci referència a la qualitat de l'almirall.

En canvi, a la nostra campanya, per cada almirall que entri en joc es llençarà **1D6**; amb un resultat d'**1** serà definit com «mediocre», amb un **6** serà «brillant», i amb tots els altres resultats serà «competent».

La qualitat de l'almirall farà de bonificador o penalitzador (+1, +0, -1 respectivament) a la tirada de dau per triar desplegament i per saber qui pren la iniciativa; també es podrà fer servir en d'altres circumstàncies que ho puguin requerir, si els jugadors hi estan d'acord.

### Vaixells d'aparell llatí

(en fase de prova)

Al full 19 de les regles s'estableixen diferents comportaments amb els vents, en funció de quin aparell vàlic hi ha muntat. En el cas de vaixells de vela llatina, s'hi estableix canònicament el següent:

#### Vaixells de vela llatina

Incidència del vent	Grau de moviment
Vent de popa	1 x Distància curta
Navegació al llarg	1 x Distància llarga
Vent de cenyida	1 x Distància mitjana
Proa al vent («al pare»)	No hi ha moviment

Essent de l'opinió que aquest comportament, netament inferior al dels vaixells d'aparell rodó, no acaba de reflectir l'èxit de segles de la vela llatina, en proposem per a la nostra campanya el següent comportament:

#### Vaixells de vela llatina

Incidència del vent	Grau de moviment
Vent de popa	A discreció del jugador, 1 x Distància curta o 1 x Distància mitjana
Navegació al llarg	1 x Distància llarga
Vent de cenyida	1 x Distància mitjana
Proa al vent («al pare»)	No hi ha moviment

Aquesta mesura pretendria reflectir l'opció del capità per disposar les veles en configuració d'«orelles de ruc», amb ànim d'optimitzar la captura del vent de popa.

## Galeres i pèrdua de torn

(en fase de prova)

Al full 10 de les regles es determina que quan un jugador falla dos o més daus d'activació d'un vaixell, perd el torn i les naus que encara no s'havien activat només poden moure a mercè del vent. Però això només passa en el cas de vaixells de vela doncs, en el cas de galeres, aquestes no poden fer res i per tant resten clavades.

Tot creient que, en un joc amb presència de vaixells d'ambdós tipus, una mesura així perjudica les galeres, establim que, en cas de pèrdua de torn, les galeres sense activar faran **un moviment obligat de distància curta, recte endavant**. Això pretén reflectir la inèrcia de seguir remant endavant àdhuc sense ordres clares.

## Col·lisions entre vaixells de diferent envergadura

(heretada de la campanya del Carib)

Quan es produeix una col·lisió entre dues naus amb 2 o més punts de diferència en qualitat (per exemple un navili de línia i una tartana), la major té una bonificació de **+1** a la tirada de danys per cada punt de diferència. La menor no pateix cap penalització particular a la tirada.

Això impedeix situacions inversemblants o absurdes, com ara que un navili de línia s'ensorri per col·lisió amb una galiota; bo i permetent-ne encara l'assumpció de danys importants (full 25 de les regles).

## Regles avançades de vent

(en fase de prova)

El primer doble que es produeixi en llençar daus d'activació determinarà el règim de vents per a tota la partida. Hi ha tres escenaris meteorològics possibles: **estiu**, **primavera/tardor** i **hivern**; cadascun d'ells té diferents possibilitats:

	Estiu	Primavera o Tardor	Hivern
<b>Doble 1</b>	Vent encalmat	Vent encalmat	Vent encalmat i boira
<b>Doble 2</b>	Vent sostingut i invariable	Vent encalmat i boira	Vent sostingut i invariable
<b>Doble 3</b>		Vent sostingut i invariable	Vents variables (cànon G&G)
<b>Doble 4</b>		Vents variables (cànon G&G)	
<b>Doble 5</b>		Vents variables (cànon G&G)	Ratxes fortes
<b>Doble 6</b>	Ratxes fortes		

### Vent encalmat

No canvia l'orientació del vent sinó la seva força, que sobtadament es redueix de 2 nivells. El vent es reprèn en la mateixa orientació d'abans amb qualsevol nou doble (inclòs un doble 1), però es tornarà a encalmar amb un altre doble 1 posterior.

### **Vent encalmat i boira**

Canvia la força del vent com en el cas anterior, però també la visibilitat es veu reduïda; així, l'abast d'artilleria i els beneficis de la Regla Especial «*Flagship*» s'apliquen només a distància Mitjana, tots els vaixells adquireixen temporalment la Regla Especial «*Derring-do*» i el pas per zones de baixos té un penalitzador de -1 a la tirada. La boira es dissipa i el vent es reprèn en la mateixa orientació d'abans en produir-se novament el mateix doble. Aquest fenomen ja no tornarà a aparèixer per tota la durada de la partida.

### **Vent sostingut i invariable**

El vent no canviarà de força ni direcció durant tota la partida. Els dobles que es puguin produir no afectaran el vent.

### **Vents variables (cànon G&G)**

Seguir el procediment estàndard de canvi de vent, tal com apareix al reglament base.

### **Ratxes fortes**

No canvia l'orientació del vent sinó la seva força, que provoca sobtadament i immediata un moviment de distància Curta a tots els vaixells que estiguin a sobrevent. L'ordre en què s'han de desplaçar és dictat pel jugador en fase.

## **REGLES ESPECIALS DE FAYRE WINDS & FOUL TIDES**

### **Carronades**

El vaixell és equipat a la coberta superior amb cruels peces d'artilleria de canó curt, específicament dissenyades per a escombrar les cobertes enemigues a curt abast. El vaixell rep un modificador +1 addicional al factor de combat per les seves andanades a curt abast de babord o estribord. Els vaixells desarmats, o aquells que només tenen capacitat de tir cap endavant, no poden tenir carronades.

### **Heavy chasers**

«*Heavy chasers*» són canons de proa i/o popa que són més pesants o nombrosos del que seria normal. Poden disparar des dels arcs de proa o popa amb el factor de combat base -1; és a dir, un vaixell C5 amb «*Heavy chasers*» a proa dispararia des d'aquest arc amb C4. Igual que amb els «*Chaser guns*» normals, els «*Heavy chasers*» no es poden utilitzar per a disparar dobles andanades («*full broadsides*»). En cas que estiguin en vigor les regles opcionals de recàrrega (full 32 de G&G), els «*Heavy chasers*» requereixen recàrrega.

Els «*Heavy chasers*» de proa i popa s'adquireixen per separat. Són exclusius de **galiasses**.

### **Marksmen**

Els «*Marksmen*» són franc-tiradors situats en punts privilegiats de la coberta i l'aparell, preparats per abatre els oficials enemics durant els abordatges. Cada vegada que un vaixell participa en un abordatge (defensivament o ofensiu), pot realitzar un atac gratuït d'armes de mà (full 31 de G&G) contra el seu oponent. Si l'atac té èxit, el jugador pot triar causar danys al vaixell enemic normalment, o bé eliminar-ne una regla especial relacionada amb l'oficialitat (en la nostra campanya, les vigents són «*Dread pirate*», «*Flagship*», «*Master gunner*», «*Pilot*» i «*Veteran NCOs*»); cosa que vol representar l'habilitat del franc-tirador per eliminar un oficial destacat enemic.

En principi només hi haurà «*Marksmen*» als vaixells **catalans equipats amb «*Drilled soldiers*».**

## FE D'ERRADES OFICIAL

### Flagship

La regla especial «*Flagship*» té assignat un valor de **20** punts al reglament *Galleys & Galleons* (p. 41). Tanmateix, només costa **15** punts al calculador *online* de la pròpia *Ganesh Games* ([http://www.ganeshgames.net/army\\_builders/GalleysGalleonsBuilder.html](http://www.ganeshgames.net/army_builders/GalleysGalleonsBuilder.html)). Atès que tots els perfils de vaixell s'han calculat mitjançant aquesta eina, es dona per bo el valor de 15 punts.

### Sluggish

Al full 18 del reglament s'estableix que els vaixells «*Sluggish*» requereixen **2** accions per a virar (és a dir, per a girar 45° normalment). Tanmateix, al full 45 s'aclareix que un vaixell així només pot invertir **una** de les seves accions possibles en virar però que, quan ho fa, només pot fer-ho per la **meitat** de l'angle normal.

### Sweeps

Al full 13 del reglament s'indica que els vaixells amb «*Sweeps*» només poden remar **una** vegada per activació. Contradictòriament, al full 45 s'hi diu que poden fer-ho **dues** vegades per activació. La interpretació correcta és la primera.

### Small arms

El foc d'armes de mà (full 31) és un atac especial d'armes. Com que el seu abast total és limitat a una distància curta, no rep el modificador +1 al factor de combat per curt abast.