

GALLEYS & GALLEONS

ANCIENTS EDITION

Procediment d'activació

Full 9 - Per cadascun dels vaixells propis.
Optativament, llençar **1, 2 o 3 D6**, o passar.
Cal igualar o superar la qualitat (Q) del vaixell.

$\geq Q$	Èxit Cada èxit permet d'activar el vaixell amb 1 acció.
$< Q$	Fracàs Aquell dau no compta per a activar el vaixell. Si s'hi acumulen 2 o 3 fracassos en una mateixa tirada, es perd el torn.
1 amb dau vermell	Pífia Cal tirar 1D6 a la taula « <i>All at Sea</i> ». Múltiples 1 vermells només causen una única tirada a la taula esmentada.

Sempre que es produeixi un doble, canvia el vent.

Taula «All at Sea»

Full 22 - Sempre que es produeix una pífia (és a dir, 1 amb dau d'activació vermell). Llençar **1D6**.

≤ 1	Strike colours? Si la nau més propera al teu vaixell és enemiga, la teva tripulació rendeix el vaixell immediatament.
2	Garbled orders Les ordres del teu capità són malinterpretades. El jugador contrari pot canviar-ne l'encarament fins a 45°, o moure'l en línia recta.
3	Hard to port El vaixell gira involuntàriament 45° a babord. No pot alterar aital encarament aquest torn, excepte si gaudeix de la regla especial Yare.
4	Hard to starboard El vaixell gira involuntàriament 45° a estribord. No pot alterar aital encarament aquest torn, excepte si gaudeix de la regla especial Yare.
5	Mistaken identity? El vaixell obre foc amb un arc contra la nau més propera, amb independència de quina bandera oneja. L'arc afectat compta com ja havent disparat aquest torn.
≥ 6	Belay that order... El capità esmena les ordres tot just donades. Cal tornar a tirar un dels daus d'activació que s'hagi llençat amb èxit.

Nau Malmesa (=crippled)

Es considera que una nau és malmesa quan ja ha patit 3 danys i només pot activar-se amb daus vermells. A partir d'aleshores, qualsevol nou dany és «dany excessiu» i implica:

- Per incendi o foc artiller, tirar a «*Critical Damage*».
- Per abordatge: rendició immediata.
- Per col·lisió o embarrancament: naufragi.

Taula de Col·lisions

Full 22 – S'aplica en cas de xocs no intencionats.
Ambdós vaixells llencen **1D6**.
Cal igualar o superar la qualitat (Q) del vaixell.

1-2	Significant damage El vaixell cruix i trontolla en col·lisionar, patint 2 danys.
3-4	Hull damage Les quadernes grinyolen en col·lisionar, i el vaixell pateix 1 dany.
≥ 5	Superficial damage S'hi sent un frec estremidor en col·lisionar la nau, però les seves estructures resisteixen. No hi ha danys.

+1	Si la nau gaudeix de <i>Reinforced hull</i> .
+2	Si la col·lisió és contra barques.

Foc d'Armes individuals

Full 31 – S'utilitza la taula d'artilleria (full 26), però amb les següents diferències:

- No es poden disparar simultàniament amb l'artilleria.
- Llur arc de dispar s'estén a 360°.
- Tenen un abast màxim curt, per tant no s'hi apliquen els modificadors per distància.
- Tampoc no s'hi apliquen els modificadors propis de l'artilleria.
- Mai no causaran un «*Critical Damage*».

Ambdós vaixells (atacant i objectiu) comparen els seus valors de combat, consistents en **1D6 + C + modificadors**.

-1	Si la nau és malmesa (=crippled).
-----------	-----------------------------------

Resultat del Foc

Full 28 – Qualsevol resultat modificat inferior a 1 es considerarà igual a 1.

El resultat de l'atacant no supera el de l'objectiu.
L'andanada no ha fet cap efecte.

El de l'atacant supera el de l'objectiu, però no el dobla.
Si l'atacant ha obtingut resultat senar al dau, l'andanada no ha fet res. Si n'hi ha obtingut resultat parell, causa 1 dany.

El de l'atacant dobla el de l'objectiu, però no el triplica.
Causa 1 dany i obliga a tirar per «*Critical Damage*».

El de l'atacant triplica o més el de l'objectiu.
Causa 2 danys i obliga a tirar per «*Critical Damage*».

- A més, si l'atacant obté un **crític** al dau (6), també obliga a tirar per «*Critical Damage*» (no acumulatiu).
- Si el crític s'ha produït per un dispar de boles encadenades, sempre s'hi aplicarà el resultat de Rigging damage.

GALLEYS & GALLEONS

ANCIENTS EDITION

Taula d'Atacs amb Espoló

Full 68 – Quan una nau amb espoló n'embesteix una altra. L'objectiu ha de llençar **1D6**.

≤ 0	Crippling damage Les naus xoquen amb esgarrifosa violència, i el vaixell envestit pateix 3 danys.
1-2	Significant damage Els vaixells xoquen amb un xoc estremidor, i la nau envestida pateix 2 danys.
3-5	Hull damage Les naus xoquen amb un cop sec, i el vaixell envestit pateix 1 dany.
≥ 6	Superficial damage Els vaixells xoquen amb danys insignificants que poden ser ignorats.

-1	Si l'atacant ha recorregut més d'1 distància curta en l'envestida. Si l'objectiu ha estat envestit per un costat (=broadside). Si l'objectiu és un estol de canoes (=boats).
+1	Si l'objectiu gaudeix de <i>Reinforced hull</i> . Si l'objectiu té un valor de combat (C) superior al de l'atacant.

Full 68 - Tota galera envestida d'espoló ha de fer un test de qualitat amb tres daus. Si en falla dos o tres, ha patit danys als remes (independentment del nombre de danys rebuts per l'atac mateix). La seva velocitat es veu reduïda d'un punt.

Full 69 - Si una galera n'envesteix una altra per l'arc frontal, aleshores l'atacant també ha de fer el test de qualitat, per si pateix danys als remes.

Taula d'Abordatges

Full 36 - Ambdós vaixells comparen els seus valors de combat, consistents en **1D6 + C + modificadors**.

Full 39 - Si la tripulació que aborda gaudeix de Derring-do, al primer assalt es redueixen a 0 les **C** d'ambdós vaixells.

-1	Vaixell engarfiat per més d'una nau enemiga, per cada nau addicional. Oponent tenint la iniciativa. Vaixell amb la regla especial <i>Merchantman</i> . Vaixell malmès (=crippled).
+1	El vaixell és una galera. Vaixell amb <i>Drilled soldiers</i> , excepte si l'oponent també en porta. Al primer torn d'un vaixell amb <i>Swashbucklers</i> . Vaixell amb <i>High castles</i> , excepte si l'oponent també en té. Vaixell quina tripulació és <i>Intimidating</i> .

Resultat de l'Abordatge

Full 35 – Qualsevol resultat modificat inferior a 1 es considerarà igual a 1.

Si hi ha un empat: Ambdues naus reben 1 dany.
Si es guanya sense doblar l'oponent: Aquest rep 1 dany.
Si es guanya doblant l'oponent: Aquest rep 2 danys.
Si s'arriba a triplicar l'oponent: Aquest rep 3 danys.
Si els danys rebuts impliquen passar a la condició de malmès (=crippled), la nau es rendeix immediatament.

Taula «Critical Damage»

Full 22 - Quan es produeixin danys per incendi o foc artiller, o quan així ho requereixin expressament les regles. Llençar **2D6**.

2-3	Captain hit! El teu capità és malferit, i la nau patirà d'ara endavant una penalització de -1 a les tirades de Qualitat (Q). Regles especials de <i>Dread pirate</i> o <i>Flagship</i> queden sense efecte.
4	Rudder struck El timó ha patit danys. Els canvis d'encarament costaran 2 accions d'ara endavant. Un nou resultat idèntic posterior n'incrementarà el cost a 3 accions.
5	Taking on water S'hi ha fet una via d'aigua. Caldrà maniobrar d'ara endavant com si es tingués la regla especial <i>Sluggish</i> . Posteriors resultats idèntics s'hauran de tractar com <i>Hull damage</i> .
6-8	Hull damage La nau engalta 1 dany addicional. Si ja estava <i>Crippled</i> (=acumulava 3 danys), els danys resulten fatals i s'enfonsa irremediament.
9	Rigging damage El velam de la nau és malmès, i la velocitat es reduirà d'ara endavant d'un tram. Si es tractava d'una galera, s'hi perden remes i la velocitat serà sempre curta.
10	Fire! S'hi cala foc. No s'hi pot fer cap altra acció que no sigui provar d'extingir-lo. Mentre no s'assoleixi, a l'inici de cada nou torn es tornarà a tirar daus en aquesta taula, amb modificador +3 . El foc es propagarà a qualsevol altre vaixell que hi entri en contacte.
11-12	Magazine explodes La santabàrbara explota i el vaixell s'enfonsa ràpidament. Altres naus a distància curta han de llençar 1D6, i s'hi calarà foc amb un 1.