



¡Rayos y centellas!

Por el capitán Tim Luckelberry

Las promesas de riquezas fáciles han atraído a más de un capitán pirata a la ciudad maldita de Mordheim, ya que los ríos cercanos están repletos de barcos cargados de oro que se dirigen a la ciudad y de barcos cargados de piedra bruja que parten de ella. Aprovechándose de la niebla constante y de las nubes de polvo que cubren las ruinas, un barco puede navegar por la ciudad a través de los ríos de aguas profundas que la atraviesan. Las naves piratas pueden aparecer de la nada y atacar un barco para saquear todos sus objetos de valor en un abrir y cerrar de ojos. Algunos capitanes incluso han descubierto puertos seguros para sus navíos y llevan a cabo numerosas incursiones en la misma ciudad. Estas bandas de intrépidos piratas se han convertido en otro grupo más entre los aventureros, fanáticos y criaturas de pesadilla que osan penetrar en las ruinas de la Ciudad de los Condenados.

Mi primer desembarco. La primera vez que estoy en la ciudad. No, no es una ciudad, ya no. Ob Sigmar, ¿qué hizo esta gente para merecer tal castigo? Más tarde - no puedo encontrar las palabras.

de la bitácora de Augustus Riley Frayed

Tripulante del barco pirata La Madre de la Serpiente

Reglas especiales

Limpiacubiertas: las bandas de piratas pueden “reclutar” miembros nuevos para que se unan a la vida aventurera de los piratas, a veces voluntariamente, ipero por lo general como la única alternativa a pasar por la tabla! Sin embargo, de esta forma solo se pueden reclutar humanos, ya que ni el más sanguinario de todos los piratas confiaría nunca en un Skaven o en un Hombre Bestia y ni las razas que suelen considerarse amistosas seguirían nunca las órdenes de un simple humano en la batalla. Las siguientes reglas especiales se aplican a determinadas situaciones que pueden darse en el transcurso de una partida de Mordheim:

¡Secuestrado!: si un héroe humano enemigo obtiene un resultado de capturado en la Tabla de Heridas Graves (61 en la tirada de 1D66), los piratas le pueden “ofrecer” la posibilidad de unirse a su tripulación (inormalmente a punta de alfanje!). En lugar de intercambiarlo o pedir un rescate por él

(o venderlo como esclavo), el capitán pirata puede incorporar el enemigo capturado a su tripulación de la manera siguiente: ambos jugadores tiran 2D6 y añaden al resultado obtenido el valor del atributo de Liderazgo del capitán pirata (en el caso del jugador que lleva los piratas) o el valor del atributo de Liderazgo del héroe capturado (en el caso del jugador de la banda enemiga). La banda que haya ganado la partida podrá añadir un +1 al resultado.

Si el resultado obtenido por el jugador de los piratas es superior, iel héroe renuncia a su vida anterior para dedicarse a surcar los siete mares! El héroe se unirá a la tripulación como primer miembro de un nuevo grupo de piratas o como parte de uno ya existente en caso de que este posea cuatro miembros o menos. No existe ningún coste adicional por unirse a un grupo que haya acumulado puntos de experiencia y todo el equipo y las armas que tuviera el héroe se venden inmediatamente para comprarle las armas y armadura adecuadas, de forma que se ajuste perfectamente a su nueva unidad. Sus habilidades y atributos se convierten en los de un pirata principiante o se sustituyen por las de sus nuevos camaradas en caso de unirse a un grupo ya existente.

En caso contrario (es decir, si el resultado mayor es el obtenido por el jugador de la banda enemiga), el héroe se habrá resistido a los cantos de las sirenas y se verá obligado a convertirse en un limpiacubiertas (ver la descripción de los limpiacubiertas que aparece más adelante). Se le despojará de todo su equipo y armas, que se repartirán entre la tripulación a discreción del jugador de los piratas, aunque seguirá manteniendo sus atributos y habilidades originales. No obstante, solo podrá equiparse con las armas que aparecen en la lista de equipo de los limpiacubiertas.

Todos los secuaces humanos que sean dejados fuera de combate durante la partida y que luego pierdan para siempre el contacto con su banda original (al obtener un resultado de 1-2 en la tirada de después de la partida) itambién podrán unirse a los piratas! Tira 1D6 por cada uno: con un resultado de 4+, los piratas consiguen capturarlos o arrastrarlos mientras siguen inconscientes y se los llevan al barco. Entonces, el jugador de los piratas deberá determinar si deciden unirse a ellos voluntariamente o no siguiendo el mismo método que el descrito en el caso de los héroes, es decir, los dos jugadores deben tirar 2D6 y sumar al resultado que obtenga cada uno el valor del atributo de Liderazgo del capitán y el del secuaz, respectivamente. Este chequeo solo se puede hacer si los piratas han ganado la partida, por lo que

Una historia de los más escabrosos piratas y vagabundos recién llegados a la Ciudad de los Condenados, contada por el capitán Tim Huckleberry

el jugador de los piratas dispondrá siempre de un modificador de +1 en esta tirada.

Los espadas de alquiler y los personajes especiales también son susceptibles de ser secuestrados de esta manera, pero no podrán ser reclutados nunca porque tienen sus propios objetivos y harán todo lo posible por no abandonar sus planes para dedicarse a vivir como piratas.

En cuanto a ti, marinero de agua dulce, ¿has pensado alguna vez en ganarte la vida como pirata?: en caso de que los piratas se topen con algún Vagabundo (al obtener el resultado de exploración 4 4) o con Prisioneros (con el resultado de exploración 3 3 3), existe la posibilidad de que se unan a la causa de la bandera pirata. El jugador de los piratas debe decidir si usar esta opción o la que se especifica en la descripción de cada una de las situaciones.

Si se encuentran a un vagabundo, el capitán puede tratar de convencerle de que se una a su tripulación efectuando un chequeo de liderazgo. Si el capitán supera el chequeo, el vagabundo se unirá a la banda como limpiacubiertas (¡porque está demasiado chalado incluso para ser pirata!).

Si se encuentran con prisioneros, debe tirarse 1D3 para determinar a cuántos de ellos rescatan. Si el capitán logra superar un chequeo de liderazgo (uno por cada prisionero rescatado), el prisionero se unirá abiertamente a sus liberadores y pasará a ser miembro de la tripulación creando un grupo nuevo o uniéndose a uno ya existente en caso de poseer cuatro o menos miembros. Si crea un grupo nuevo, empezará con el mismo perfil de atributos que un miembro normal de la tripulación y con cero de experiencia. No existe ningún coste adicional por incluirlo en un grupo que haya acumulado puntos de experiencia y sus habilidades y atributos se igualarán a los de sus nuevos camaradas. Sin embargo, el jugador deberá comprarle el equipo y las armas típicas de su nueva unidad. En caso de que el jugador no tenga dinero suficiente, el prisionero se unirá a la banda como limpiacubiertas. En caso de que el capitán no supere el chequeo, el prisionero no se fiará mucho de los lobos de mar y será obligado a unirse a ellos como limpiacubiertas.

A menos que se especifique lo contrario, las bandas de piratas pueden reclutar a los mismos espadas de alquiler y tienen acceso a los mismos objetos de equipo que cualquier otra banda de mercenarios humanos, por lo que también siguen sus mismas reglas. No obstante, deben pagar 20 co adicionales por su mantenimiento en caso de que la banda cuente con Enanos y Elfos (el barco tiene unos

límites y estar encerrados en el mismo sitio los hace ser más irritables de lo normal).

En las partidas que no formen parte de campañas, las bandas de piratas empezarán con dos limpiacubiertas gratis.

Sucesión: si el capitán muere, uno de los oficiales de a bordo pasará a ser el capitán del mismo modo que el campeón se haría con el liderazgo en el caso de las bandas de mercenarios.

Elección De guerreros

Una banda de piratas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y adquirir el equipo de tu banda. El número máximo de guerreros nunca podrá superar los 15 (esta restricción se aplica al grupo de tierra, el resto de la tripulación se quedará a bordo de la nave en caso de que algún maldito lobo de mar se atreva a atacarlos).

Capitán del barco: cada banda pirata debe ser liderada por un Capitán, ni más ni menos.

Oficiales de a bordo: tu banda puede incluir hasta 2 Oficiales de a bordo.

Grumetes: tu banda puede incluir hasta 2 grumetes.

Piratas: tu banda puede incluir cualquier número de piratas.

Artilleros: tu banda puede incluir hasta 7 artilleros.

Contra maestres: tu banda puede incluir hasta 5 contra maestres.

Limpiacubiertas: tu banda puede incluir un máximo de cinco limpiacubiertas, aunque no podrá haber nunca más limpiacubiertas que piratas.

Experiencia inicial

El **Capitán de barco** comienza con 20 puntos de experiencia.

Los **Oficiales de a bordo** comienzan con 8 puntos de experiencia cada uno.

Los **Grumetes** comienzan con 0 puntos de experiencia cada uno.

Los **Secuaces** comienzan con 0 puntos de experiencia cada uno.



Lista De equipo pirata

Esta es la lista que emplean los piratas para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE PIRATAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Martillo.....	3 co
Hacha	5 co
Garfio largo	8 co
Azote.....	8 co (solo héroes)
Alfanje (espada)	10 co
Arma a dos manos.....	15 co

Armas de Proyectiles

Cabilla	3 co
Pistola.....	15 co (30 co para ristra)
Ballesta.....	25 co
Pistola de duelo.....	30 co (60 co para ristra)

Armaduras

Rodela	5 co
Ropas de cuero endurecidas.....	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera.....	20 co

EQUIPAMIENTO DE LIMPIACUBIERTAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Martillo.....	3 co
Hacha	5 co
Garfio largo	8 co
Alfanje (espada)	10 co
Arma a dos manos.....	15 co

Armas de Proyectiles

Cabilla	3 co
Arco	10 co

Armaduras

Rodela	5 co
Ropas de cuero endurecidas.....	5 co

EQUIPAMIENTO DE ARTILLEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Martillo.....	3 co
Hacha	5 co
Alfanje (espada)	10 co

Armas de Proyectiles

Pistola	15 co (30 co para ristra)
Trabuco	30 co
Pistola de duelo.....	30 co (60 co para ristra)
Arcabuz.....	35 co
Carronada.....	65

(Rara 8; solo una por banda)

Munición de la Carronada:

Bala de cañon.....	5 co
Cadenas.....	2 co
Metralla	2 co

Armaduras

Casco	10 co
Ropas de cuero endurecidas.....	5 co
Armadura ligera.....	20 co

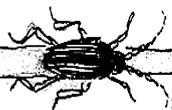


Tabla De habilidades piratas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Oficial de a bordo	✓	✓		✓		✓
Grumete	✓	✓			✓	✓





1 Capitan pirata

60 co para reclutar

Solo los lobos de mar más duros pueden llegar a ser capitanes de su propio barco. Un buen capitán tiene que ser audaz y decidido en combate y poseer una fuerte personalidad para mantener unida a su revoltosa tripulación. Aunque a menudo son los mismos piratas los que nombran al nuevo capitán, este debe inspirarles respeto y miedo por igual y, lo más importante, debe garantizar su eterna lealtad con montones de oro!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: el capitán pirata puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los piratas.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 6" o menos del Capitán pirata puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0:2 Oficiales de a bordo

35 co para reclutar

En cada barco hay varios oficiales que se encargan de garantizar que se llevan a cabo las órdenes que da el capitán del barco. También están atentos a cualquier señal de debilidad por parte del capitán, ya que el máximo deseo de todo oficial es llegar a ser el capitán algún día. Sin embargo, mientras esperan a que llegue ese día, obedecen todas sus órdenes a rajatabla, supervisan la tripulación y el barco y están siempre listos para saquear y pillar junto a su capitán todos los barcos que encuentren.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los oficiales pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas.

Eres afortunado, muchacho... tus propios amigos te dieron por muerto. Te podríamos haber cortado la garganta y tomado tu equipo, o haberte vendido como un Dreg. Así que, muchacho, ¿has pensado alguna vez en el oficio de pirata?

Oferta del Capitán Drakken a un enemigo anónimo, del diario de Augustus Riley Frayed

Tripulante del barco pirata "La Madre de la Serpiente"

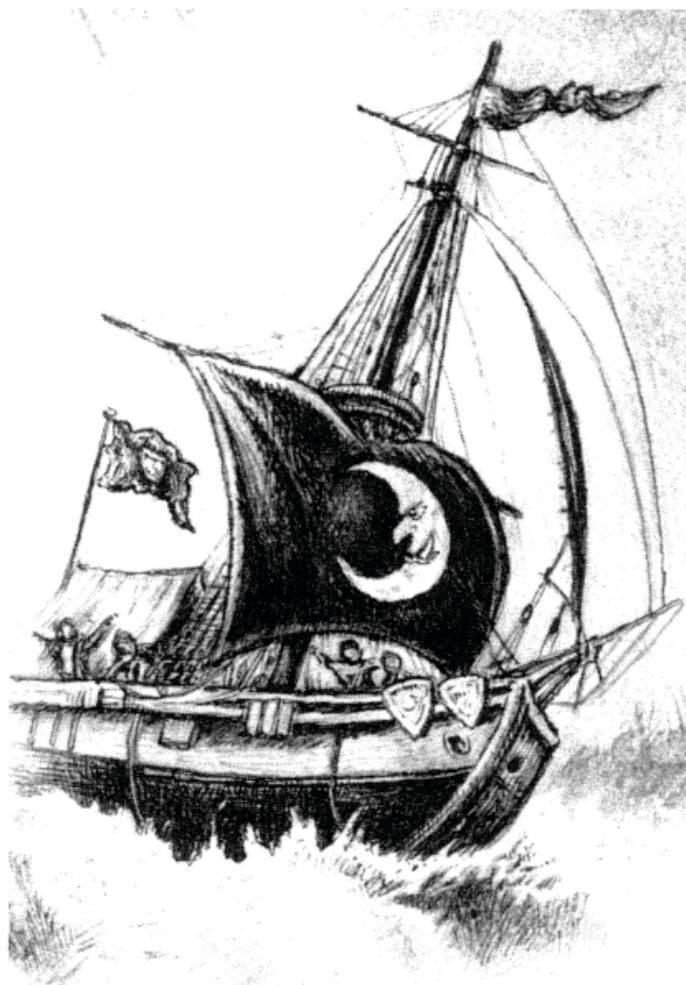
0:2 Grumetes

15 co para reclutar

La llamada de los mares suele conducir a muchos jóvenes a abandonar sus aburridas existencias y emprender la emocionante vida de los piratas. Algunos son hijos menores de la nobleza que saben que nunca heredarán o cuyas familias han caído en desgracia o en la pobreza. Otros son simples granjeros que anhelan vivir aventuras en el ancho mar. No obstante, todos ellos demuestran tener un cierto talento que el capitán estima suficiente para servir como grumetes, aprendiendo no solo los conceptos básicos de navegación, sino también el cómo dirigir un barco pirata. Suponiendo que sobrevivan a los años de aprendizaje, irán escalando posiciones hasta llegar a convertirse ellos mismos en temidos capitanes piratas!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Grumetes puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los piratas.





Secuaces



0·2 Artilleros

25 co para reclutar

Los artilleros se encargan de la artillería y de la munición del barco. Su agudo conocimiento de las armas de pólvora es básico para prevenir el desastre que ocasionaría la explosión, el sobrecalentamiento o el retroceso descontrolado de un cañón. En batalla, los artilleros supervisan las filas de cañones y en tierra suelen ir armados con las mejores pistolas y armas de pólvora que existan en las reservas del barco.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Artilleros pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo de los artilleros.

REGLAS ESPECIALES

¡Las carronadas son peligrosas, grumete!: los artilleros tienen fama de ser los piratas más valientes que existen, dado su gusto por las armas de pólvora; y, entre ellos, los más respetados son los artilleros que llevan una carronada en batalla. Normalmente, los demás los reverencian a una distancia prudencial, ¡ya que ni ellos saben con seguridad cuándo pueden explotar! En caso de que una banda pirata cuente con una carronada, el artillero que la porte siempre se considerará una miniatura individual y no podrá tener a nadie a su lado. Dado que una banda de piratas solo puede disponer de una carronada, el artillero que se equipe con una o bien deberá ser un nuevo artillero o bien deberá separarse de una unidad ya existente, en cuyo caso retendrá toda la experiencia y habilidades que poseyera anteriormente.



0·5 Contra maestres

32 co para reclutar

Los contra maestres son los encargados de toda la jarcia del navío y de los cientos de cuerdas que lo atraviesan de punta a punta para mantener las velas en pleno funcionamiento. Son expertos en el arte de moverse a través del laberinto de cuerdas y

saltan de verga a verga para asegurarse de la buena resistencia de los aparejos del barco. En las ruinas de Mordheim, estas habilidades les sirven para moverse sin problemas por los escombros y los cráteres que infestan la ciudad.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los contra maestres empiezan con una cuerda y un garfio y pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas. Los contra maestres no pueden vender o abandonar nunca su cuerda y su garfio porque un contra maestro no saldría del barco sin sus cuerdas.

REGLAS ESPECIALES

Aparejador experto: los contra maestres poseen una gran habilidad con sus cuerdas, dado que son ellos los encargados de mantener la complicada red de aparejos del bajel. Pueden repetir cualquier chequeo de iniciativa que fallen al cruzar de un salto, bajar de un salto y al cargar de un salto, así como el chequeo normal para trepar hacia arriba o hacia abajo.

Piratas

25 co para reclutar

Los piratas forman el pilar sobre el que se sostiene el barco y les une el fervor por la vida en el mar tanto como por el pillaje! Los piratas son expertos marineros y dominan las artes de la navegación. Además, también dominan la esgrima y el uso de una gran variedad de armas, en especial las pistolas. Se dice que un buen pirata tiene que saber leer las estrellas, predecir el tiempo y los vientos y, lo más importante, ¡predecir el mal humor de su capitán!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los piratas pueden estar equipados con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas.

0·5 Limpiacubiertas

Reclutamiento especial (ver arriba)

No todos los miembros de una banda de piratas lo son voluntariamente. Algunos de ellos han sido capturados de naves enemigas o reclutados a la fuerza de muelles y puertos cuando el barco necesitaba tripulación adicional. Los oficiales de a bordo vigilan muy de cerca a los limpiacubiertas, que saben perfectamente que más les vale cumplir con sus deberes porque, si no, pueden acabar caminando por la tabla ¡o algo peor! La mayoría de ellos se han acostumbrado a esta vida, pero, si se les da la oportunidad, casi todos huirán, aunque sea hacia los

peligros desconocidos de las infernales ruinas de la ciudad.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los limpiacubiertas pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los limpiacubiertas.

REGLAS ESPECIALES

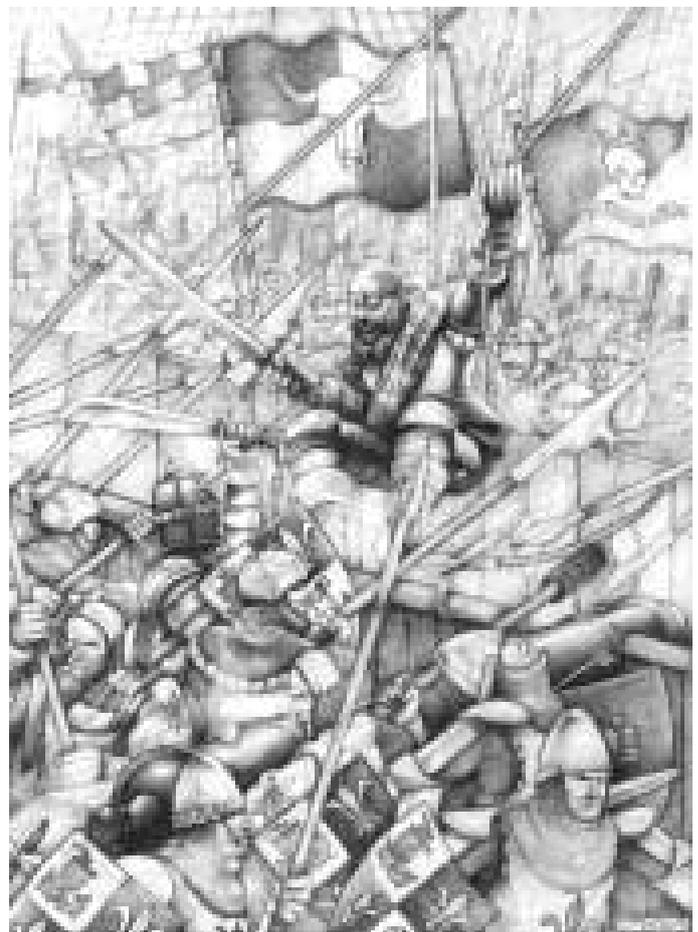
No se reclutan: a los limpiacubiertas no se les recluta según el procedimiento habitual, sino que siguen las reglas detalladas anteriormente.

Nunca ganan experiencia: por lo general, a los limpiacubiertas no les interesa demostrar su valía al resto de la tripulación; lo que les interesa más es sobrevivir y, con un poco de suerte, ¡escapar!, por lo que nunca ganan experiencia.

Chusma: no hace falta que todos los limpiacubiertas vayan armados de la misma manera. Cada uno puede estar equipado de forma distinta, pero solo con equipo de la lista de los limpiacubiertas. Los limpiacubiertas no pueden usar nunca magia ni lanzar hechizos de ningún tipo, fueran cuales fueran su profesión y habilidades originales.

“¡Maldición, se han escapado!”: si la banda de piratas se retira, se considerará que todos los limpiacubiertas que ya hubieran salido del tablero en turnos anteriores han conseguido escapar y no se los vuelve a ver nunca más. Elimínalos de tu hoja de banda como si hubieran muerto.

“¡No os preocupéis por ellos, amigos, no son piratas de verdad!”: el resto de la tripulación no



se da ni cuenta de que los limpiacubiertas huyen o quedan fuera de combate, ¡porque saben que más tarde los encontrarán y les darán 30 latigazos como mínimo! Los limpiacubiertas que estén huyendo o que hayan sido puestos fuera de combate no se cuentan a la hora de hacer un chequeo de retirada.

Habilidades Especiales

Los Héroes piratas pueden utilizar la siguiente tabla de Habilidades en lugar de cualquiera de las tablas de Habilidades estándar disponibles para ellos.



Cantador de salomas marineras

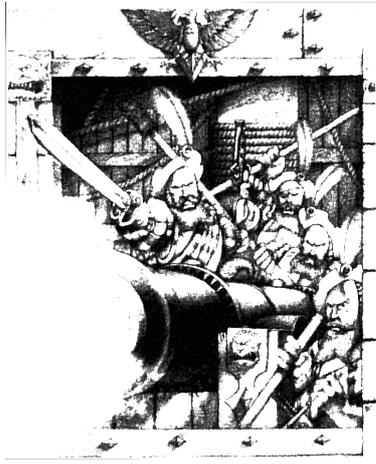
El pirata es famoso en los siete mares por ser uno de los mejores cantantes que ha habido nunca a bordo de un barco y es capaz de levantar el ánimo de toda la tripulación con sus conmovedoras interpretaciones de “La balandra de Johan Bee”, “¿Qué hay que hacer con un Halfling borracho?” y otras cancioncillas piratas. Al inicio de la fase de combate puede ponerse a cantar de repente y distraer a un adversario que se encuentre en contacto peana con peana con él. Dicho enemigo tiene que superar un chequeo de liderazgo, so pena de perder 1 Ataque durante ese turno. Esta habilidad no afecta a los No Muertos o a otras criaturas no muertas como los poseídos.

Piernas de marinero

El pirata ha aprendido a mantener el equilibrio incluso en las aguas más agitadas. En caso de que caiga durante el transcurso de la batalla, podrá ignorar los efectos de los 1D3 impactos si consigue obtener un resultado de 4+ en 1D6 (debe efectuarse una tirada por cada impacto que se pretenda evitar). Además, si cae inconsciente o lo aturden a 1” de un precipicio, podrá repetir el chequeo de iniciativa para determinar si cae o no.

Maestro del alfanje

Estas espadas cortas y de un solo filo son el arma básica de todo buen pirata y en manos de un lobo de mar experimentado se convierten en armas ideales para la lucha cuerpo a cuerpo. Si el pirata está equipado



con una espada, esta habilidad le proporcionará la ventaja adicional de poder detener un ataque con éxito si el jugador consigue obtener un resultado igual al obtenido por el impacto y no exclusivamente uno más alto. Esta habilidad adicional solo se aplica si el personaje está bajo techo, es decir, solo cuando se encuentre tras cobertura, en el interior de un edificio, a 2" o menos de un elemento de terreno como una pared o un árbol, etc.

VoZ atronadora (Solo el capitán)

El capitán tiene mucha experiencia en vociferar órdenes a su tripulación durante la batalla y sus gritos pueden oírse por encima del rugir de los cañones y de los alaridos del enemigo. Una vez por turno, el capitán podrá gritar palabras de ánimo (o amenazas) a cualquier pirata que se encuentre a un máximo de 8" de distancia que acabe de fallar el chequeo para determinar si huye del combate o para determinar

si se detiene en caso de que ya estuviera huyendo. Dicho pirata podrá repetir el chequeo. Esta habilidad solo se puede usar si el capitán está en pie y no está trabado en combate con un enemigo.

Constitucion resistente

Tras muchos meses en alta mar y sobre todo tras muchos meses de comer galletas, el cuerpo del pirata se ha hecho resistente a males que harían caer en redondo a un hombre normal. Durante la batalla, el pirata podrá ignorar cualquier impacto crítico si obtiene un resultado de 5+ en 1D6 y, en caso de ser así, la herida se tratará normalmente. Si se falla la tirada, el impacto crítico se tratará según el procedimiento habitual.

Espadachin fanfarron

El pirata es todo un espectáculo en combate, ya que combina una habilidad de esgrima impresionante y saltos acrobáticos con un encanto natural y comentarios ingeniosos. Hasta los villanos más viles de Mordheim respetan (y maldicen) su capacidad para escapar siempre de sus garras fácilmente. El pirata podrá efectuar un chequeo de liderazgo al final de cada fase de combate cuerpo a cuerpo (tanto del pirata como del enemigo) siempre y cuando se encuentre en contacto peana con peana con cualquier miniatura enemiga. Si pasa la tirada con éxito, podrá realizar un movimiento adicional (aunque no correr ni cargar) sin que el adversario pueda golpearle. En caso de que falle el chequeo deberá permanecer trabado en combate y tendrá que seguir luchando en el turno siguiente.

Tabla de precios

En la tabla siguiente se muestran los precios de todos los objetos de equipo de los piratas mencionados anteriormente, así como su disponibilidad.

ARMAS Y ARMADURAS

Item	Costo	Disponibilidad
Cabilla	3 co	Común
Garfio largo	8 co	Común
Azote	8 co	Raro 7 (solo Héroes)
Carronada	65 co	Raro 8 (Solo Artilleros)
Ropas de cuero endurecidas	7 co	Común

EQUIPO MISCELANEO

Item	Costo	Disponibilidad
Brújula	45+2D6 co	Común
Galletas	5 co	Común
Garfio	4 co	Común
Bandera pirata	40+2D6 co	Raro 9
Loro	15 co	Raro 8
Pata de palo	8 co	Común
Catalejo	20 co	Raro 8
Mapa del tesoro	75+4D6 co	Raro 10

ARMAS Y ARMADURAS DE LOS PIRATAS

Las bandas de piratas comercian con otros barcos en alta mar tanto como en los emplazamientos comerciales regulares en tierra. Además, los equipos de tierra pueden sobornar a sus compañeros del barco para que les pasen de alguna manera objetos o armas especiales con el oro que consiguen en sus aventuras en tierra. De este modo, los piratas también pueden adquirir los siguientes objetos y armas después de cada partida. Hay que tener en cuenta que algunos de estos objetos de equipo ya se han incluido en las listas de equipo que aparecen más arriba, lo que indica que pueden adquirirse durante la creación de la banda.

Cabillas

Un barco normal cuenta con cientos de estas piezas cortas de madera tallada. Las cabillas se disponen en parrillas situadas en los lugares adecuados del barco para poder afianzar o amarrar las cuerdas. Las cabillas también pueden usarse como armas y los piratas aprenden rápidamente a lanzarlas como armas de corto alcance.

Rango	Fuerza	Regla Especial
6"	Usuario - 1	+1 a la salvación, Arma arrojadiza

REGLAS ESPECIALES

Arma arrojadiza, +1 a la tirada de salvación por armadura: las miniaturas que utilicen cabillas no sufrirán ningún modificador negativo a causa del alcance, pero seguirán teniendo un -1 a la tirada para impactar por haberse movido. Tampoco hacen mucho daño, por lo que los impactos se llevan a cabo con un -1 a la Fuerza del pirata y con un +1 a la tirada de salvación por armadura del blanco (o un 6+ si es que no cuenta con ninguna), igual que si se le hubiera pegado un puñetazo al enemigo.

Garfio largo

Este tipo de garfio se utiliza normalmente para sacar cuerdas u otros objetos del agua, pero tanto su largo alcance como sus puntas metálicas afiladas lo convierten en un arma muy útil.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario - 1	Ataca primero, Arma a dos manos

REGLAS ESPECIALES

Ataca primero, arma a dos manos: los garfios largos permiten al usuario atacar primero en el primer turno de combate de cualquier combate cuerpo a cuerpo aunque reciba una carga, pero hay que utilizar las dos manos para blandirlos. Las miniaturas que usen un garfio largo en combate no podrán utilizar otras armas ni beneficiarse de las ventajas que proporcionan los escudos y las rodela mientras la miniatura se encuentre trabada en combate.

Azote

A menudo, debe mantenerse el orden a bordo del navío a base de latigazos, pero la larga cuerda con púas del azote también puede verse en la batalla, ¡aunque esta vez para castigar al enemigo!

REGLAS ESPECIALES

Al igual que ocurre con los látigos de acero de las Hermanas de Sigmar, el azote impide que la miniatura atacada por él efectúe paradas con espadas o rodela, tiene un alcance de 4" y los impactos se resuelven con la Fuerza del usuario. Sin embargo, al estar hecho de cuerda y no de acero, proporciona a la miniatura enemiga un +1 a la tirada de salvación por armadura (o un 6+ en caso de no tener armadura), como si se tratara de un puñetazo o un impacto de daga. Por lo demás, los azotes siguen las mismas reglas que los látigos de acero.

Carronada

En ocasiones, los artilleros piratas construyen y portan en la batalla un tipo más pequeño y más ligero de carronada que el que suele encontrarse anclado sobre soportes giratorios en las barandas o los lados del barco. Aunque se trata de cañones más pequeños de lo normal, las carronadas son más grandes que los típicos arcabuces, tan grandes que tienen que apoyarse sobre un soporte de madera. Son armas muy pesadas y que a menudo sufren fallos debido a una mala fundición o a una mala mezcla de pólvora, pero, aun así, la mayoría de artilleros coinciden en que vale la pena utilizarlas gracias a su tremendo poder destructivo.

REGLAS ESPECIALES

A las carronadas se les aplican la mayoría de las reglas de las armas de pólvora, como mueve o dispara y recarga, pero existen algunas excepciones, que se describen a continuación. Una banda de piratas solo puede contar con una carronada debido al tiempo que necesita el maestro artillero del barco para construir una.

Muy pesada: el usuario tendrá un -1 a la iniciativa y un -1 al movimiento durante toda la batalla. Además, las carronadas no pueden dispararse dos veces por turno y no pueden dispararse si el usuario se ha movido, sin contar las habilidades que pueda tener el pirata en cuestión.

Reglas de pólvora: las reglas opcionales para las armas de pólvora que se describen en la página 164 siempre deben tenerse en cuenta en el caso de las carronadas debido a la naturaleza impredecible de los materiales utilizados para construirlas.

Munición especial: las carronadas utilizan varios tipos de munición no estándar, que deben comprarse antes de cada partida. Cada tipo solo dura una partida, por lo que si se usa en una partida ya no se podrá utilizar de nuevo hasta que se adquiera una nueva recarga. Antes de disparar, el artillero deberá declarar qué tipo de munición va a utilizar si es que cuenta con más de un tipo en la partida.

Bala de cañon

Rango	Fuerza	Salvación por armadura
36"	5	-2

¡Una carronada que dispare estas pesadas balas de plomo puede derribar en seco incluso a un ogro a la carga!

Conmoción: el impacto de este proyectil de plomo pesado basta para dejar inconsciente hasta al más resistente de los guerreros. Al tirar en la Tabla de Heridas, se obtendrá un resultado de aturdido con una tirada de 2, 3 ó 4.

Cadenas

Rango	Fuerza	Salvación por armadura
24"	4	-1

Estos trozos de cadenas y de pedazos de metal unidos entre sí no causan demasiado daño, pero pueden enrollarse alrededor de una miniatura enemiga y hacerla caer.

¡Envuelto del todo!: un enemigo que reciba el impacto de unas cadenas y que no sufra ninguna herida, caerá derribado con un resultado de 4+, aunque no pudiera caer derribado normalmente.

Metralla

Rango	Fuerza	Salvación por armadura
24"	3	¡Está por todos lados!

En el cañon del arma se vierten perdigones muy pequeños, piedras, trozos de metal y hasta sal sin refinar, procedentes de latas preparadas, lo que produce un nubarrón de metralla al ser disparado.

¡Está por todos lados!: si se consigue impactar, 1D6 miniaturas enemigas más que se encuentren a 4" o menos del blanco y dentro de la línea de tiro, recibirán un impacto automático. Si la miniatura impactada se encontraba al descubierto, las miniaturas a cubierto no podrán sufrir ningún impacto: es decir, solo si el blanco original estaba a cubierto, podrán las demás miniaturas a cubierto recibir impactos. El enemigo que se encontraba más cerca del blanco original deberá llevarse el primer impacto, luego el siguiente más cercano y así sucesivamente. Las miniaturas que se encuentren ocultas también contarán como miniaturas cercanas al blanco principal y, por tanto, también pueden recibir impactos. Los impactos de metralla no modifican la tirada de salvación por armadura. Los piratas saben apartarse de la trayectoria del disparo en cuanto oyen el disparo de una carronada, por lo que nunca reciben impactos del artillero de su banda.

■ Ropas de cuero endurecidas ■

¡No hay nada como pasar unos cuantos meses en el mar para que la ropa se quede bien endurecida! Al quedar recubierta por una capa de sal, manchas de ron y otras sustancias no tan saladas, muchos piratas se encuentran con que su guardapolvos se ha quedado rígido hasta el punto de ser duro e incluso

ofrecer cierta protección en combate.

REGLAS ESPECIALES

Las ropas de cuero endurecidas son exactamente iguales que una armadura ligera y proporcionan a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+ que no puede combinarse con ninguna otra armadura, pero sí con una rodela o un casco. Tampoco se puede utilizar un escudo, ya que a la mayoría de los piratas les impide luchar bien con las ropas de cuero endurecidas (y provoca que caigan a las profundidades del mar en medio de un abordaje!

¡Ese estaba maduro, grumete! Una vez adquiridas (o endurecidas), las ropas de cuero de un pirata no se pueden vender en los puestos de comercio, idado que el mero hedor de la ropa basta para ahuyentar hasta a los compradores más desesperados!

EQUIPO ESPECIAL DE LOS PIRATAS

Brújula

Una brújula puede resultar tremendamente útil tanto en tierra como en alta mar, ya que permite a los piratas navegar más rápido y con mayor precisión alrededor de las ruinas sin demasiados rasgos distintivos que forman la ciudad maldita. En todos los escenarios en los que los jugadores deban efectuar una tirada para determinar quién despliega primero, la banda de los piratas podrá repetir la tirada. ¡Esto solo puede hacerse si el pirata que lleva la brújula va a jugar la partida, claro! Solo se permite hacer una tirada aunque existan varios piratas equipados con brújulas y, si ambos bandos poseen una brújula, ninguno de los dos podrá repetir dicha tirada.

Galletas de marinero

(solo una por miniatura, solo un uso)

Cualquier pirata puede llevarse una de estos panecillos densos para comérselos durante la batalla y así llenarse el estómago de... bueno, de algo muy denso parecido a pan (el cocinero del barco se niega a confesar los ingredientes exactos). Al inicio de cualquiera de sus turnos, el pirata puede echarse una de estas galletas a la boca siempre y cuando no se encuentre trabado en combate cuerpo a cuerpo. Su Resistencia aumentará temporalmente en +1 punto durante todo ese turno y el siguiente del enemigo y, por lo general, los efectos se desvanecerán pasados esos dos turnos. Tras el turno del enemigo debes tirar 1D6; con un 1, las galletas estaban llenas de larvas (¡puaj!). Apunta el nombre del desdichado pirata, que no podrá atender la siguiente batalla mientras se recupera (¡y que además le pegará un puñetazo al cocinero por incompetente!). Si el pirata acaba teniendo que faltar en otra partida por otras razones, se sumarán los dos efectos y no podrá participar en las siguientes dos batallas.

Garfio

(solo uno por miniatura)

Los piratas que pierden una mano o un brazo debido a una herida en la mano o en el brazo pueden ponerse un garfio afilado de metal. El portador de

este moderno aparato no podrá utilizar ningún arma a dos manos, pero siempre contará como si tuviera un arma de combate cuerpo a cuerpo en esa mano. El garfio golpea en combate del mismo modo que si se llevara una daga. Un pirata nuevo que se una a la banda, ya sea durante la creación de la banda o como nuevo recluta, también podrá empezar con un garfio en la mano. Si una miniatura con garfio sufre una herida en la mano o en el brazo, podrán ignorarse con un resultado de 4+, ya que el impacto es absorbido por la mano del garfio..

Bandera pirata

(solo una por banda)

Ahh, contemplar la bandera pirata ondeando al viento hace que hasta al lobo de mar más duro le salte la lagrimilla. Cualquier héroe puede portar la bandera pirata. El coste de la bandera representa el hecho de hacer que los veleros del barco creen una versión reducida de la bandera para llevarla en un asta. Todo pirata que se encuentre a 12" o menos de la bandera no se considerará nunca solo ante el peligro. No obstante, llevar la bandera ocupa una mano, así que dicha miniatura no podrá llevar ni utilizar ningún arma a dos manos durante la partida. Los limpiacubiertas, al carecer del verdadero espíritu pirata, no se benefician de los efectos de la bandera.

Loro

(solo Capitán y Contramaestres)

¡Graaaaak! ¡Fragmentos de piedra bruja, fragmentos de piedra bruja! Un loro muy bien adiestrado es perfecto para distraer a los oponentes, ya sea gritándoles tonterías o revoloteando a su alrededor. A todo enemigo que se encuentre en contacto peana con peana con el propietario del loro se le aplicará un modificador de -1 a la tirada para impactar en el primer turno de combate con el pirata, a menos que supere un chequeo de liderazgo.

Pata de palo

(solo una por miniatura)

Cualquier pirata que sufra una herida en la pierna o que acabe con la pierna aplastada podrá sustituirla por una pata de palo de madera resistente. Esto reducirá el atributo de Movimiento (y el máximo atributo de Movimiento posible) en -1, pero ofrece la ventaja de que los ataques golpeen la pierna en lugar de al pirata, lo cual se representa con una tirada de salvación por armadura de 6+ que puede utilizar siempre que falle cualquier otra tirada de salvación para evitar heridas provocadas por proyectiles o impactos cuerpo a cuerpo. Esta tirada no puede modificarse y se puede usar aunque en una situación concreta no se permita ninguna tirada de salvación. Un pirata que se una a la banda, ya sea durante la creación de la banda o como nuevo recluta, también podrá empezar con una pata de palo. Si el pirata con la pata de palo recibe una herida en la pierna o acaba con una pierna aplastada en alguna batalla, dichas heridas se ignorarán con un resultado de 4+ al ser absorbido el daño por la pata de palo.

Catalejo

Un pirata puede utilizar su preciado catalejo para examinar la zona del combate y descubrir así a cualquier marinero de agua dulce que esté oculto por ahí. Al inicio de su turno, el propietario del catalejo puede tratar de detectar a una miniatura enemiga que esté oculta y con la que pueda trazar una línea de visión normal. Con un resultado de 4+ en 1D6, la miniatura pierde su condición de oculta. El pirata que ha usado el catalejo podrá desplazarse normalmente durante ese turno, pero no podrá correr ni cargar.

Mapa del tesoro

(solo un uso)

Los piratas pueden usar un mapa del tesoro en lugar de las tablas de exploración normales de las ruinas de la ciudad. Este representa la (posible) localización de un tesoro que otra banda de piratas se vio obligada a enterrar antes de poder poner el botín a buen recaudo. Tira 1D6 después de la partida para determinar a dónde conduce el mapa (todas las coronas de oro que se encuentren representan los beneficios obtenidos tras repartir la parte correspondiente del botín con el resto de los piratas).

1. ¡El mapa resulta ser falso! Sin embargo, consigues volver y zurrar al canalla bebebantoque que te lo vendió, que le da a tu banda 1D6x5 coronas de oro para compensarte (¡e impedir que lo obliguen a pasar por debajo de la quilla!).
2. El mapa conduce a tus piratas hasta un pequeño tesoro escondido. Después de cavar durante unas cuantas horas, encuentran un cofre que contiene un fragmento de piedra bruja y algunas joyas por valor de 2D6x10 coronas de oro.
3. ¡El mapa revela uno de los legendarios alijos de cerveza del mismísimo Drong el Largo! Descubres varios barriles de los mejores rones, cervezas y otros licores. Uno de los barriles contiene Bugman's XXXX, que puede utilizarse según las reglas de la cerveza Bugman. Tras "degustar" gran parte del contenido de los barriles, el resto se vende por 2D6x10 coronas de oro (cuando los piratas se despierten, claro).
4. Enterrado en las profundidades de una casucha aparentemente sin importancia, encuentras varios cofres repletos de exquisitas vestiduras, más varias libretas en las que se detalla información referente a los chantajes realizados a muchos de los comerciantes de la zona. Te percatas de que este debe ser uno de los escondites de Facio, el gran estafador y granuja tileano. Gracias a la ropa e información nuevas, durante la próxima visita a los puestos de comercio podrás adquirir cualquier objeto de la lista de precios como si fuera común (excepto los objetos exclusivos de otras bandas de piratas, como las carronadas o los mapas del tesoro), siempre y cuando dispongas del dinero necesario. Una vez hayas realizado la transacción, das una vuelta y vendes las libretas a

los demás puestos de comercio, con lo que ganas 2D6x10 coronas de oro con las que adquirir más equipo según el procedimiento habitual.

Además, si en la próxima partida tu banda consigue capturar a alguien o se encuentra con algún vagabundo o con prisioneros, ¡sus nuevos ropajes los impresionarán bastante! El Liderazgo del Capitán aumentará en +1 a la hora de determinar si alguno de ellos se une a la banda.

5. ¡El cofre del tesoro está defendido por una serie de trampas muy bien preparadas! Uno de tus héroes deberá tratar de abrirse paso por un laberinto repleto de dardos venenosos y pasadizos que se derrumban hasta llegar al cofre mediante un chequeo de iniciativa. Si lo supera, su gran habilidad de infiltración le permite descubrir un Amuleto de Buena Suerte cerca del cofre (¡que se agencia rápidamente!) y 3D6x10 coronas de oro en el interior del cofre. En caso de fallar del chequeo, no podrá participar en la próxima partida mientras trata de recuperarse, pero, como ahora todas las trampas ya han sido activadas, el resto de la tripulación consigue abrir el cofre y hacerse con el oro ya mencionado. No encontrarán el Amuleto de Buena Suerte, no obstante, ya que este permanece oculto en su escondite a la espera de un aventurero más cuidadoso.
6. Tus piratas inclinan sus cabezas en silencio reverencial, pues el mapa les ha conducido hasta uno de los legendarios lugares de entierro secretos utilizados por Black-Wyrd, Rey de los Piratas, el primer y más fantástico pirata que se dedicó al saqueo de Mordheim. Se hizo famoso por atarse fragmentos de piedra bruja en los gruesos mechones de su pelo y de su barba y luego prenderles fuego para que lanzaran chispas de fuego mágico, por lo que fue temido por tierra y por mar. Aunque solo encuentras un pequeño cofre en el lugar, ¡al abrirlo descubres 2+1D3 fragmentos de Piedra Bruja más un Mapa de Mordheim!

Algunas notas a tener en cuenta

Al crear mi propia banda de piratas, el objetivo era una buena mezcla de miniaturas de disparo y cuerpo a cuerpo. También quería una banda que pudiera ser ágil. Con esto en mente, me decanté por un "capitán pirata clásico" armado con espada y pistola, además de una armadura ligera que le ayudara a avanzar en el combate. A posteriori, he mejorado su pistola por una pistola de duelo, ¡sólo lo mejor para el capitán! Le acompañarán dos grumetes, ligeramente equipados, pero con armas que les darán ventaja. El Azote permitirá a uno de ellos atacar incluso si no está en contacto peana con peana, ampliando esencialmente su alcance de ataque en 4". El Garfio largo permitirá al otro atacar primero, y con suerte conseguir golpear antes de que el enemigo pueda devolver. Sin embargo, su principal objetivo en las primeras partidas es la supervivencia, ya que

necesitan desarrollar sus características antes de estar preparados para atacar por su cuenta.

Como compañero, he optado por un Oficial de a bordo con Pata de Palo (ya que la miniatura sería simplemente divertida de crear) y le he armado con una ballesta. Se quedará en la retaguardia, y espero que no vea ningún combate cuerpo a cuerpo. Trabaja con un Pirata armado con un arco. Lo ideal es que encuentren un buen lugar para disparar y no se muevan demasiado durante la partida.

Los dos Artilleros sí que se moverán, ya que quiero colocarlos en buenas posiciones de disparo para sus trabucos. Como sólo tienen un disparo por partida, ¡tienen que contar!

Por último, tengo otros dos luchadores cuerpo a cuerpo. Mi otro Pirata, armado con una espada y una pistola, podrá moverse cuando sea necesario y echar una mano. En el mejor de los casos, ¡puede que incluso haga algunos disparos con su pistola! El Contramaestre andará por los edificios con su espada, utilizando sus propias habilidades para saltar de tejado en tejado, y tal vez también consiga algunas cargas de inmersión.

Esto deja 22 gc para gastar después de la primera partida. Si tengo suerte, conseguiré un Limpia Cubiertas después de la partida, o incluso un Pirata. También reservaré algo de oro para un Carronada, ¡ninguna banda pirata debería estar sin uno!

Un caballero y erudito...

Tim Huckelbery es el jefe del Departamento de Atención al Cliente de Games Workshop USA, y también es el representante de GW en Internet. Se graduó en el MIT con una licenciatura en Física y sirvió durante 10 años en las Fuerzas Aéreas de EE.UU. en el Mando Espacial lanzando cohetes y volando satélites. Ahora se divierte mucho más trabajando para GW (¡acaba de cumplir 5 años!), aunque sus padres están un poco confundidos por todo esto. En el departamento de Atención al Cliente, él y su equipo hablan con jugadores de toda América del Norte, ayudándoles a resolver problemas con los productos, buscándoles buenas tiendas locales y respondiendo a un montón de preguntas sobre el juego, además de responder al correo electrónico de todo el mundo.

Tim se introdujo en Games Workshop a través de Talisman, y rápidamente se introdujo en todos los demás juegos, convirtiéndose en uno de los primeros Outriders en los Estados Unidos.

Juega mucho a 40K (Tiránidos, Caos-Nurgle y Cultos Genestealer son sus favoritos), pero cuando el trasfondo de Mordheim mencionó ríos en la Ciudad de los Condenados pensó inmediatamente: "¡Piratas!".