

Corpo di mille balene!

La devastata città di Mordheim ha attirato ben più di un capitano pirata, grazie alle leggende di facili ricchezze, dato che i fiumi circostanti sono solcati da molte navi cariche d'oro o Malapietra.

Nascondendosi fra la nebbia e la polvere che impregnano l'aria attorno alle rovine, un vascello può facilmente navigare da un capo all'altro della città lungo il profondo fiume che l'attraversa. Con velocità fulminea, le navi pirata possono apparire dal nulla per attaccare una nave, depredandola velocemente di qualsiasi oggetto di valore. Alcuni Capitani sono riusciti ad ormeggiare le proprie navi presso approdi sicuri e guidano gruppi di pirati nella città stessa. Queste bande di coraggiosi pirati sono ormai entrati a far parte dell'accoglienza di gruppi di avventurieri, fanatici e creature da incubo che osano avventurarsi nella città dei dannati.

Il mio primo attracco. La prima volta che sono stato in città. No, non è una città, non più. Oh Sigmar, che cosa hanno fatto queste persone per meritare una tale punizione? Più tardi - Non riesco a trovare le parole.

*dal diario di bordo di Augustus Riley Frayed
Marinaio, nave pirata Madre del Serpente*

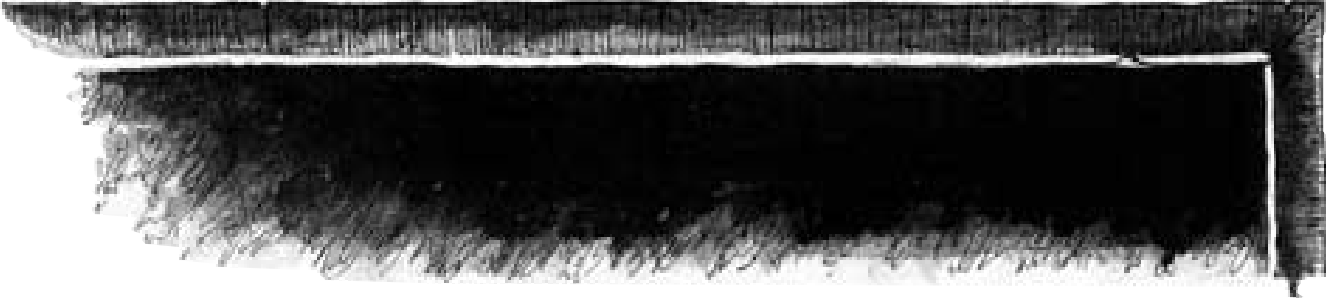
Regole speciali

Mozzi: le bande di pirati possono "reclutare" nuovi membri, a volte volontariamente, ma molto spesso come alternativa ad un bel salto dalla passerella! E' possibile reclutare in questo modo soltanto guerrieri umani, dato che neppure il più sanguinario dei pirati si fiderebbe mai di uno Skaven o di un Uomobestia e le altre razze, anche se amichevoli nei confronti degli esseri umani, non si farebbero mai guidare in battaglia da un uomo! Le seguenti regole si applicano in circostanze specifiche durante le partite di Mordheim:

Rapito!: agli Eroi umani che alla fine della partita ottengono un risultato "Catturato" (un risultato di 61-62 sul D66) può essere "offerta" la possibilità di unirsi alla ciurma di pirati (solitamente sotto la minaccia di un coltellaccio!). In alternativa all'effettuare uno scambio di prigionieri e di chiedere un riscatto in cambio dell'Eroe catturato alla sua banda originale (o venderlo agli schiavisti), il Capitano può aggiungere il nemico catturato alla propria ciurma, seguendo le regole qui illustrate. Entrambi i giocatori tirano 2D6, il giocatore pirata

aggiunge il valore di Disciplina del Capitano al risultato, mentre l'avversario aggiungerà il valore di Disciplina dell'Eroe in questione. Il vincitore della battaglia ha diritto ad un ulteriore +1 al risultato. Se il risultato del giocatore pirata è superiore, l'Eroe rinuncia al suo precedente stile di vita per iniziare una nuova carriera come pirata! Entra quindi a far parte della ciurma, unendosi a un gruppo già esistente o formandone uno nuovo. Non è necessario pagare alcun costo aggiuntivo per includere il modello in un gruppo che ha già acquisito punti esperienza e ogni arma o equipaggiamento di cui dispone vengono venduti per essere sostituiti con le armi e le armature adatte al gruppo nel quale si trova ora, in uno scambio equo. Le sue caratteristiche e abilità vengono sostituite con quelle di un nuovo marinaio oppure in modo da adattare le a quelle degli altri membri del gruppo, se inserito in un gruppo già esistente. In caso contrario l'Eroe ha resistito al canto della sirena ed è costretto a diventare un Galeotto (vedi la descrizione dei Galeotti). Viene privato di ogni arma ed equipaggiamento, che vengono poi ridistribuiti a discrezione del giocatore. Le caratteristiche e le abilità rimangono inalterate, ma può essere equipaggiato solo con le armi elencate nella lista degli equipaggiamenti dei Galeotti. I modelli nemici di truppa che durante la battaglia sono stati messi fuori combattimento e che sono poi andati persi definitivamente (a causa di un risultato di 1-2 sul D6 dopo la partita) hanno la possibilità di essere "reclutati" a loro volta! Tira un D6 per ognuno di essi: un risultato di 4+ indica che i pirati sono riusciti a trascinarli via o che se ne sono andati via prendendosi i corpi dei feriti e che li hanno rattoppati a bordo della nave. Il giocatore pirata può quindi cercare di "persuadere" il modello ad unirsi ai pirati nel modo precedentemente descritto. Questo tipo di "arruolamento" può avere luogo solo se il giocatore pirata ha vinto la battaglia, quindi disporrà sempre del bonus di +1 al proprio tiro. Avventurieri o Dramatis Personae sono troppo abili per essere presi in questo modo, e quindi non possono mai essere reclutati, perseguono gli scopi personali e la vita del pirata non rientra nei loro piani.

Hai mai pensato di intraprendere la carriera del pirata?: se durante l'esplorazione, i pirati si imbattono in Sbandati o in Prigionieri, c'è la possibilità che questi individui decidano di navigare sotto la nera bandiera del teschio. Una qualsiasi delle opzioni qui sotto elencate possono essere utilizzate in sostituzione degli effetti delle situazioni sporadiche. Nel caso in cui la banda si imbatta in



uno Sbandato, il Capitano può tentare di persuaderlo ad entrare a far parte dell'equipaggio, effettuando con successo un test di Disciplina. Se il test ha successo lo Sbandato si unisce alla banda come Galeotto (è troppo svitato per essere assoldato come marinaio). Se vengono trovati dei prigionieri, tira un D3 per determinare quanti di loro vengano salvati. Se il capitano effettua con successo un test di Disciplina (è necessario un test separato per ognuno di loro), il prigioniero è ben felice di entrare a far parte della ciurma, creando un nuovo gruppo o venendo aggiunto ad uno già esistente se composto da quattro modelli o meno. Se fonda un nuovo gruppo, comincerà con le caratteristiche base di un nuovo membro dell'equipaggio e con Esperienza pari a zero. Non è necessario pagare alcun costo aggiuntivo per inserire il modello in un gruppo che abbia accumulato punti esperienza. Il giocatore deve comunque pagare per equipaggiare il modello secondo gli standard del gruppo. Se il giocatore non è in grado di pagare il costo dell'equipaggiamento, il prigioniero diventa un Galeotto. Se il capitano fallisce il test il prigioniero viene arruolato a forza come Galeotto. A meno che non sia chiaramente specificato una banda di Pirati ha accesso ad Avventurieri e ad ogni altro tipo di oggetto di cui può disporre qualsiasi banda di mercenari umani, della quale segue tutte le normali regole. Una banda di pirati che contenga Avventurieri sia Nani che Elfi deve pagare loro 20co in più per il mantenimento (la nave rappresenta uno spazio limitato e questi confini ristretti li rendono ancora più irritabili del solito!). Nelle partite che non fanno parte di una campagna, una banda di pirati può iniziare con due Galeotti a costo zero.

Successione: se il Capitano pirata viene ucciso, viene sostituito da uno dei secondi, nello stesso modo in cui un campione prenderebbe il comando di una banda di mercenari.

Scelta dei guerrieri

Una banda di Pirati deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 15 modelli.

Capitano: la banda deve avere un Capitano: non uno di più, non uno di meno!

Ufficiali: la banda può includere fino a due Ufficiali.

Allievo: la banda può includere fino a due Allievi.

Comune: la banda può includere un qualsiasi numero di Comuni.

Cannoniere: la banda può includere fino a sette Cannonieri.

Nostromo: la banda può includere fino a cinque Nostromi.

Galeotti: la banda non può includere più di cinque Galeotti, inoltre non puoi avere più Galeotti che Comuni.

Esperienza iniziale

Il **Capitano** inizia con 20 punti esperienza.

Gli **Ufficiali** iniziano con 8 punti esperienza.

Gli **Allievi** iniziano con 0 punti esperienza.

La **Truppa** inizia con 0 punti esperienza.



Lista Equipaggiamento Pirati

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Pirati:

LISTA EQUIPAGGIAMENTO PIRATI

Armi da corpo a corpo

Pugnale1° gratis/2 co
Mazza/Martello.3 co
Ascia5 co
Coltellaccio (Spada)10 co
Gatto a nove code (solo eroi).8 co
Mezzomarinaio8 co
Arma a due mani15 co

Armi da tiro

Pistola	15 co (30 per la coppia)
Pistola da duello	25 co (50 per la coppia)
Balestra	25 co
Caviglie	3 co

Armature

Armatura leggera20 co
Giaccone di cuoio indurito7 co
Brocchiere5 co
Elmo10 co

LISTA EQUIPAGGIAMENTO GALEOTTI

Armi da corpo a corpo

Pugnale1° gratis/2 co
Mazza/Martello.3 co
Ascia5 co
Coltellaccio (Spada)10 co
Mezzomarinaio8 co
Arma a due mani15 co

Armi da tiro

Caviglie	3 co
Arco	10 co

Armature

Giaccone di cuoio indurito7 co
Brocchiere5 co

LISTA EQUIPAGGIAMENTO CANNONIERI

Armi da corpo a corpo

Pugnale1° gratis/2 co
Mazza/Martello.3 co
Ascia5 co
Coltellaccio (Spada)10 co

Armi da tiro

Pistola	15 co (30 per la coppia)
Pistola da duello	25 co (50 per la coppia)
Archibugio35 co
Trombone30 co
Falconetto (uno per banda)65 co

Armature

Giaccone di cuoio indurito7 co
Armatura leggera20 co
Elmo10 co

Munizioni per il falconetto

Palle.5 co
Palle a catena2 co
Mitraglia2 co

MISCELLANEA

Uncino	4 co
Gamba di legno8 co



Tabella Abilità Pirati

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
Captain	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mate	✓	✓			✓	✓
Cabin Boy	✓	✓			✓	✓





Eroi



1 Capitano Pirata

60 Corone d'oro

Solo i pirati più duri e privi di scrupoli riescono a diventare Capitani di una nave tutta loro. Un buon Capitano deve essere coraggioso, deciso in combattimento e deve possedere una personalità carismatica per tenere in riga la propria indisciplinata ciurma. Nonostante venga spesso eletto dallo stesso equipaggio, deve incutere loro rispetto e timore e, cosa più importante, deve assicurarsi al loro lealtà con grandi quantità d'oro.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	8

Armi/Armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Pirati.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6" dal Capitano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

0-2 Ufficiali

35 Corone d'oro

L'equipaggio di ogni nave comprende una serie di Ufficiali che assistono il capitano e si accertano che le sue istruzioni vengano eseguite correttamente. Inoltre tengono costantemente d'occhio il Capitano in attesa di qualsiasi segno di debolezza, o di malcontento fra l'equipaggio, dato che ogni ufficiale non aspira ad altro che a diventare capitano egli stesso. Fino a quel momento però obbediscono prontamente agli ordini, controllando

'Abbiamo un ragazzo fortunato qui ... i suoi amici l'hanno lasciato qui credendolo morto. Potremmo tagliargli la gola e prendere la sua roba, oppure venderlo come un dreg. Oppure... Ragazzo, hai mai fatto un pensiero sulla vita da pirata? ' L'offerta del Capitano Pirata Drakken al nemico anonimo

dal diario di bordo di Augustus Riley Frayed
Marinaio, nave pirata Madre del Serpente

la ciurma e sono pronti a seguire il capitano all'arrembaggio di qualsiasi nave capiti a tiro.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Pirati.

0-2 Allievi

15 Corone d'oro

Il richiamo del mare spinge molti giovani uomini a lasciarsi alle spalle le loro monotone vite per intraprendere quella emozionante del pirata. Alcuni di loro sono i figli più giovani di qualche nobile, che sanno di non ereditare ne terre ne titolo, oppure le cui famiglie sono cadute in disgrazia e in povertà. Altri ancora sono semplici ragazzi di campagna attratti dal mare e dall'avventura. Tutti comunque, possiedono qualche genere di talento che il Capitano ritiene sufficiente a consentirgli di servirlo come Allievo per imparare non soltanto le basi dell'arte marinara, ma ancora più importante, come comandare una nave pirata. Se sopravvivranno all'addestramento, un giorno saranno Capitani loro stessi!

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Pirati.



Truppe (organizzate in gruppi di 1-5)

Comuni

25 Corone d'oro

Spina dorsale dell'equipaggi, i Comuni sono attirati dal mare e dalla smania di bottino! Come marinai sono esperti nella navigazione e nel governare la nave; come pirati sono inoltre abili nell'uso della spada e di molte altre armi, specialmente le pistole. Si dice che ogni buon pirata debba saper prevedere i cambiamenti del tempo, del mare e dei venti, ma specialmente dell'umore del proprio Capitano!

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Pirati.



0-7 Cannonieri

25 Corone d'oro

I Cannonieri si occupano della manutenzione dei pezzi di artiglieria e delle munizioni di bordo. La loro grande conoscenza delle armi a polvere nera è di vitale importanza per la prevenzione di disastri come l'esplosione di un cannone o un suo rinculo incontrollato. In battaglia si occupano di dirigere il fuoco dei cannoni di bordo, mentre a terra combattono armati di pistole e delle migliori armi da fuoco che la nave possa offrire.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Cannonieri.

REGOLE SPECIALI

I Falconetti sono pericolosi, Matey: i

Cannonieri sono noti per essere tra i più coraggiosi tra i pirati, data la loro vicinanza alle armi a polvere da sparo, ma anche tra di loro si distinguono avendo soggezione di qualsiasi Cannoniere che utilizzi un Falconetto in battaglia. Di solito si tengono abbastanza lontano da lui - anche loro non possono essere sicuri di quando si potrebbe inceppare! Se una Banda di Pirati include un Falconetto, il Cannoniere che lo brandisce sarà sempre considerato un individuo e non potrà mai avere nessun altro con lui. Dal momento che una Banda di Pirati può avere solo un Falconetto, se un Cannoniere ne è equipaggiato allora deve essere un nuovo Cannoniere, o deve essere scisso da una unità esistente. In quest'ultimo caso, egli conserva tutta l'esperienza e le abilità che aveva in precedenza.

0-5 Nostromi

32 Corone d'oro

Gli Spadaccini sono soldati di professione, esperti nell'affrontare ed abbattere più avversari contemporaneamente. Vengono ricercati dai comandanti delle bande, dato che le loro capacità sono utilissime nei combattimenti tipici di Mordheim.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: un Nostromo comincia sempre la battaglia equipaggiato di Corda e Rampino, possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Pirati. Non possono mai vendere o abbandonare la corda e il rampino; un Nostromo non se ne separerebbe mai!

REGOLE SPECIALI

Assi del sartiame: i Nostromi sono esperti nell'uso delle corde e nell'effettuare azioni pericolose ed estremamente acrobatiche. Possono ripetere i test di Iniziativa falliti quando tentano le seguenti manovre: saltare, saltar giù, agguato dall'alto oltre qualunque altro test necessario per salire e scendere lungo una corda.

0-5 Galeotti

Regola reclutamento speciale

Non tutti i membri di una banda di pirati si trovano lì per loro volontà. Alcuni sono stati catturati a bordo di vascelli nemici o rapiti sulle banchine del

porto quando l'equipaggio si è trovato a corto di uomini. Tenuti sotto stretto controllo dagli Ufficiali, I Galeotti sanno che è meglio per loro portare a termine i compiti loro assegnati, evitando così punizioni come il giro di cinghia o peggio! Alcuni si sono abituati a tali condizioni, ma se si presentasse l'opportunità, molti se la batterebbero a gambe, anche a costo di affrontare i pericoli sconosciuti della città in rovina.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista Equipaggiamento Galeotti.

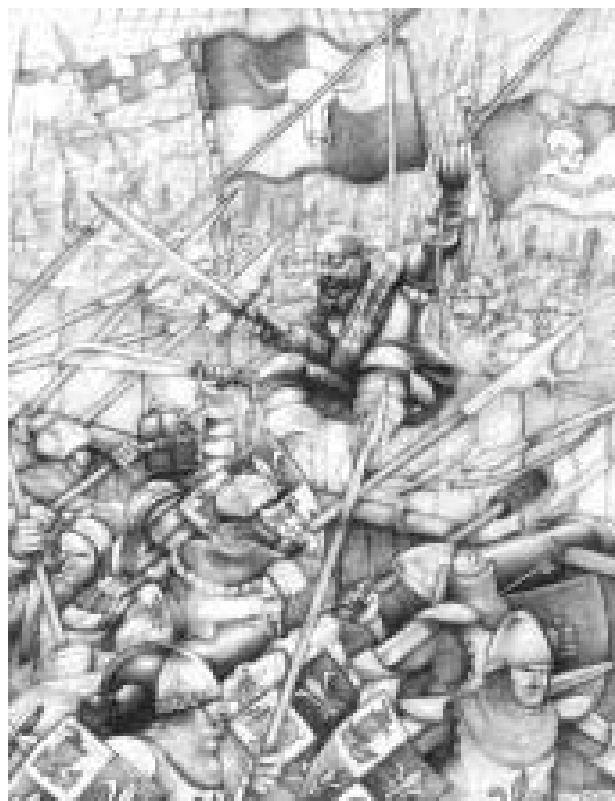
REGOLE SPECIALI

Non assoldati: i Galeotti non vengono assoldati, seguono la regola del "reclutamento" descritta in precedenza.

Non guadagnano esperienza: i Galeotti non hanno interesse a provare alla ciurma il loro valore, vogliono solo sopravvivere e, se possibile fuggire! I Galeotti non guadagnano mai Esperienza.

Marmaglia: i Galeotti non hanno bisogno di essere armati tutti uguali. Ognuno può avere equipaggiamenti diversi, ma solo gli equipaggiamenti elencati nella Lista equipaggiamento Galeotti. I Galeotti non potranno mai usare la magia, o lanciare incantesimi di qualsiasi tipo, non importa la loro provenienza originale o abilità.

"Diamine sono scappati!": se la banda di pirati viene messa in rotta, tutti i Galeotti, che fino a quel momento hanno lasciato il tavolo, sono riusciti



a fuggire e non saranno mai più rivisti. Rimuovili dalla scheda della banda come se fossero stati uccisi.

"Chi se ne frega, non siamo veri pirati!": il resto della ciurma nota a malapena se qualche Galeotto scappa o viene messo fuori combattimento: sanno che prima o poi li troveranno e, se gli va bene, si beccheranno almeno trenta frustate! I Galeotti che fuggono o che vengono messi *Fuori Combattimento* non contano per quanto riguarda i test di rotta.

Abilità Speciali Pirati

I Pirati possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.



Cantante di ballate marinare

Il pirata è rinomato per essere uno dei migliori cantanti che si sia mai imbarcato su una nave pirata, capace di sollevare il morale di qualsiasi equipaggio con la sua versione di "Quindici uomini sulla cassa dell'Halfling" e altre famose canzoni piratesche. All'inizio della sua fase di corpo a corpo può improvvisamente iniziare a cantare, distraendo un nemico a contatto di base, a sua scelta. Quell'avversario dovrà superare un test di Disciplina o subire una penalità di -1 Attacco per quel turno. Ciò non ha effetto sui Nonmorti o altre creature non vive come i Posseduti.



Gambe da Marinaio

Il pirata ha imparato a mantenere l'equilibrio e un passo sicuro anche durante le burrasche. Può ignorare tutti gli effetti di una caduta con un risultato di 4+ su un D6 (effettua un solo tiro per vedere se tutte le ferite hanno effetto o meno). In aggiunta se viene *Atterrato* o *Stordito* entro 1" da un bordo di un precipizio, può ripetere i test di Iniziativa per vedere se cade o meno.



Osso del coltellaccio

Queste corte spade ad un unico filo costituiscono la base dell'armamento di qualsiasi equipaggio pirata e, nelle mani di un marinaio esperto, possono rivelarsi armi micidiali nel combattimento ravvicinato. Se il pirata è armato di Spada, questa abilità lo rende capace di parare con un risultato uguale o superiore del tiro per colpire avversario, invece che con un risultato superiore come avviene normalmente. Questa abilità ha effetto solo se il pirata si trova all'interno di un edificio o entro 2" da qualsiasi elemento scenografico.

Voce tonante (solo Capitano)

Il Capitano pirata ha passato più di una battaglia a gridare ordini all'equipaggio, urlando al di sopra del

incoraggiamento (o minacce) ad un pirata entro 8" da lui, che abbia appena fallito un test di fuga o rombo dei cannoni delle grida del nemico. Una volta per turno il Capitano può urlare parole di per richiamarlo nel caso stesse fuggendo. Il pirata in questione può dunque ripetere il test. Il Capitano può utilizzare questa abilità solamente se è in piedi e non ingaggiato in corpo a corpo.

Costituzione robusta

I lunghi mesi di navigazione, specialmente cibandosi di gallette, hanno irrobustito il pirata al punto di renderlo in grado di sopravvivere a ferite che abbatterebbero un uomo qualsiasi. Durante la battaglia, il pirata può ignorare qualsiasi colpo critico con un risultato di 5+ (in caso di successo, la ferita critica è trattata come una ferita normale).

Simpatica canaglia

Il pirata rappresenta una figura sfuggente in combattimento, mischiando abilità con la spada e atti acrobatici con fascino e commenti spiritosi. Anche i più incalliti criminali di Mordheim rispettano (e maledicono) la sua abilità di evitare agilmente i colpi degli avversari. Il pirata può effettuare un test di Disciplina alla fine di ogni fase di corpo a corpo (del pirata o dell'avversario) se è ancora in contatto di base con un qualsiasi modello nemico. Se supera il test può allontanarsi dal nemico della sua normale distanza di Movimento (non può correre o caricare), senza che il nemico possa attaccarlo. Se fallisce il test deve continuare a combattere normalmente nel turno seguente.

Grafico dei prezzi

La tabella seguente riporta il costo di tutti gli elementi di cui sopra pirata di apparecchiatura compreso se gli elementi sono rari o comuni.

ARMI E ARMATURE			EQUIPAGGIAMENTI VARI		
Oggetto	Costo	Rarità	Oggetto	Costo	Rarità
Caviglie	3 co	Comune	Bussola	45+2d6 co	Raro 9
Mezzomarinaio	8 co	Comune	Gallette	5 co	Comune
Gatto a Nove Code	3 co	Comune (solo Eroi)	Uncino	4 co	Comune
Falconetto	65 co	Raro 8 (solo Cannonieri)	Jolly Roger	40+2d6 co	Raro 9
Lavori in Pelle Indurita	7 co	Comune	Pappagallo	15 co	Raro 8
			Gamba di Legno	8 co	Comune
			Cannocchiale	20 co	Raro 8
			Mappa del Tesoro	75+4d6 co	Raro 10

ARMI E ARMATURE DEI PIRATI

Le bande di Pirati fanno spesso scambi tra navi in mare, così come in luoghi per scambi e commercio a terra. Inoltre, i compagni sbarcati possono corrompere i loro compagni sulla nave per mettere le mani su armi speciali o oggetti per loro pagando con l'oro guadagnano nelle loro avventure a terra. Così i Pirati possono anche acquistare i seguenti oggetti nella loro fase di Mercato post-partita. Si noti che alcuni di questi oggetti sono inclusi nella lista equipaggiamenti di cui sopra, nel senso che possono essere acquistati nella creazione iniziale della banda.

Caviglie

Un tipico veliero contiene centinaia di questi corti segmenti di legno lavorato. Sono situate in rastrelliere situate in luoghi particolari, e servono per assicurare qualsiasi scotta sciolta. Sono anche utili come armi improvvisate e i pirati divengono velocemente esperti nel lanciale.

Raggio	Forza	Regole Speciali
6"	-1	Arma da lancio, +1 TA nemico

REGOLE SPECIALI

Arma da lancio: i modelli armati con le Caviglie non subiscono penalità quando tirano oltre metà gittata o quando tirano dopo avere mosso. La Forza dell'arma è la stessa del lanciatore -1.

+1 TA nemico: un modello ferito da una Caviglia beneficia di un bonus di +1 al proprio TA, e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature, inoltre non colpiscono particolarmente duro, quindi subiscono una penalità di -1 ai tiri per ferire.

Mezzomarinaio

Questi vengono normalmente utilizzati per recuperare oggetti dall'acqua, ma data la loro lunghezza ed i loro adunghi ganci metallici si rivelano utili anche in combattimento.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-1	Colpisce per primo, Difficile da usare

REGOLE SPECIALI

Colpisce per primo: un guerriero armato di Mezzomarinaio colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo, anche se viene caricato, perché la lunga asta della lancia gli permette di attaccare mentre il nemico si sta avvicinando.

Difficile da usare: siccome il Mezzomarinaio deve essere usato con due mani, in corpo a corpo un modello armato di Mezzomarinaio non può usare nessun'altra arma o scudo.

Gatto a Nove Code

A bordo l'ordine è spesso mantenuto con la minaccia della frusta. A volte le lunghe sferze unciniate del Gatto a Nove Code fanno la loro comparsa sul campo di battaglia infliggendo al nemico severe punizioni!

Raggio	Forza	Regole Speciali
4"	-	+1 TA nemico, Non può essere parata, Allungo.

REGOLE SPECIALI

+1 al TA nemico: un modello ferito da un guerriero che combatte con un Gatto a Nove Code beneficia di un bonus di +1 al proprio TA, e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature.

Non può essere parata: il gatto a nove code è un'arma flessibile e le Sorelle la usano con grande maestria. I tentativi di pararne i colpi sono futili, quindi un modello colpito non può cercare di parare con la spada o il broccchiere.

Schioccata: quando il possessore carica guadagna +1 A per quel turno. Questo attacco bonus si aggiunge dopo gli altri modificatori. Quando il possessore è caricato guadagna +1 A che può usare solo contro il modello che carica. Questo attacco è addizionale a "colpisce per primo". Se il possessore è caricato da 2 o più avversari riceve comunque solo un totale di +1 A. Se il possessore usa 2 fruste allo stesso tempo guadagna +1 A per la coppia di armi bianche, ma solo la prima frusta beneficia del +1 A di Schioccata.

Falconetto

I Cannonieri pirati portano in battaglia dei piccoli ma potenti cannoncini detti Falconetti, che non sono altro che versioni in miniatura di quelli installati a bordo della nave. Anche se considerevolmente più piccoli di quelli di bordo i Falconetti sono decisamente più grossi dei comuni archibugi, al punto da richiedere un sostegno di legno o in metallo. Sono ingombranti e tendono a funzionare male a causa della fusione non perfetta della canna o della scarsa qualità della polvere utilizzata.

REGOLE SPECIALI

Muovi o Spara: vedi regolamento Mordheim.

Ricarica: vedi regolamento Mordheim.

Ingombrante: il Cannoniere che lo utilizza subisce una penalità di -1 al Movimento e all'Iniziativa. In oltre il Cannoniere non potrà mai sparare due volte per turno o sparare se il Cannoniere si è mosso, indipendentemente dalle abilità di cui questo dispone.

Regole speciali sulle armi da fuoco: queste regole vengono sempre applicate a causa

dell'inaffidabilità del Falconetto.

Munizioni speciali: il Falconetto utilizza munizioni non convenzionali che devono essere acquistate prima di ogni battaglia. Ogni tipo dura una sola battaglia, se si dispone di più di un tipo di munizione il giocatore dovrà dichiarare prima di aprire il fuoco quale intende usare.

Tipo	Raggio	Forza	Regole Speciali
Palla	36"	5	-2 TA, Impatto
Palle a Catena	24"	4	-1 TA, Incatenato!
Mitraglia	24"	3	Arriva dappertutto!

Regole Speciali Munizioni

Impatto: l'impatto del pesante proiettile di piombo è in grado di scuotere anche il guerriero più robusto. Considera ogni risultato di 2-4 come stordito.

Incatenato!: i modelli colpiti da palle con catena che non vengono feriti, vengono atterrati con un risultato di 4+ su un D6, anche se tali modelli normalmente non vengono atterrati.

Arriva dappertutto!: se il bersaglio viene colpito, un D6 di modelli entro 4" dal bersaglio ed entro la linea di vista del cannoniere vengono colpiti automaticamente. Se il bersaglio originale si trovava all'aperto, nessun modello al riparo può essere colpito, solo nel caso in cui il bersaglio originale fosse al riparo possono essere colpiti modelli al riparo. I pirati sanno che devono togliersi di mezzo se sentono lo sparo di un Falconetto, quindi non vengono mai colpiti dalle mitraglie di un Falconetto appartenente alla loro banda.

Lavori in Pelle Indurita

I conciatori esperti possono trasformare gli abiti di cuoio in armature e chi dispone di fondi limitati spesso optano per giacche e giubbotti di tale materiale poiché le armature sono molto costose. Ricoperta di sale incrostato, alcool ed altri materiali meno edibili, la pelle indurita è difficile da penetrare ed offre qualche protezione in più in combattimento. I lavori in pelle indurita funzionano esattamente come un armatura leggera, ma non possono essere combinati con gli effetti di altre armature con l'eccezione di elmi o brocchieri. I lavori di pelle indurita non possono essere rivenduti, in quanto il solo fetore basta a scoraggiare il più disperato degli acquirenti.

I Lavori in Pelle Indurita conferiscono un tiro armatura di 6 su un D6 che non può essere combinato con altri tipi di armature con l'eccezione di Elmi e Brocchiere.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI DEI PIRATI

Bussola

La Bussola è utile sulla terraferma quanto lo è in mare, facendo sì che i pirati si possano orientare fra l'intrico di rovine della devastata città. Negli scenari in cui è necessario stabilire chi deve schierare per primo, è possibile ripetere il tiro, a parte se il modello con la Bussola non sia costretto per qualche ragione a saltare la partita. Se entrambi il giocatore ne posseggono uno nessuno di loro può ripetere il tiro.

Galette

(uno per modello, un solo uso)

Qualsiasi pirata può portare con sé un po' di questo durissimo pane molto nutriente per mangiarlo durante la battaglia. All'inizio del turno dei pirati, un modello che ne sia equipaggiato può mangiarlo, a meno che non sia coinvolto in combattimento. La sua resistenza viene aumentata di un punto per la durata di un intero turno e del seguente avversario. Alla fine di tale turno tira un D6: con un risultato di 1 le sue Galette erano andate a male, il modello dovrà saltare la prossima partita. Se per altri motivi il modello doveva già saltare una battaglia gli effetti sono cumulabili.

Uncino

(uno per modello)

I pirati che hanno perso una mano o un braccio a causa di una di queste ferite, possono acquistare un Uncino metallico. Il portatore non potrà utilizzare nessuna arma a due mani, ma viene considerato come se avesse un'arma da corpo a corpo in tale mano che funziona come un pugnale. Se il modello in seguito subisce una ferita al braccio o alla mano può ignorarla con un risultato di 4+.

Jolly Roger

(una per Banda)

La vista del Jolly Roger, la bandiera nera con il teschio simbolo dei pirati, che garrisce al vento è sufficiente a commuovere anche il più duro dei pirati. Qualsiasi Eroe può portare il Jolly Roger. Nessun pirata entro 12" dal Jolly Roger subirà gli effetti della regola *Tutto Solo*. Portare la bandiera richiede l'uso di una mano. I Galeotti essendo privi del vero spirito piratesco non beneficiano di questi effetti.

Pappagallo

(solo Capitano e Ufficiali)

"Cra! pezzi di Malapietra, pezzi di Malapietra!" Un Pappagallo ben addestrato è perfetto per distrarre i nemici, gracchiando e svolazzandogli attorno intralciandoli. Tutti i modelli in contatto di base con il pirata subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire durante il primo turno di ogni corpo a

corpo, a meno che non superino un test di disciplina.

Gamba di legno

(una per modello)

I modelli che hanno perso una gamba a causa di una ferita alla gamba o gamba spappolata, possono rimpiazzare l'arto maciullato con una robusta Gamba di Legno. Ciò ne ridurrà il Movimento di 1", ma gli farà guadagnare un TS di 6+. Se il modello in seguito subisce una ferita alla gamba o gamba spappolata può ignorarla con un risultato di 4+.

Cannocchiale

Un eroe può usare un Cannocchiale per esaminare il campo di battaglia individuando qualsiasi avversario vi si aggiri! All'inizio del proprio turno, il proprietario del cannocchiale può tentare di individuare un modello nascosto, su cui abbia una normale linea di vista. Con un risultato di 4+ il modello viene scoperto e perde la condizione di nascosto. Il modello che ha utilizzato il cannocchiale può muoversi normalmente durante quel turno, non potrà però correre o caricare.

Mappa del tesoro

(un solo uso)

I pirati possono usare la mappa del tesoro al posto di compiere una normale esplorazione delle rovine della città. La mappa indica il luogo dove è sepolto un potenziale tesoro che un'altra banda è stata costretta a seppellire prima di poterlo portare via. Dopo la partita tira un D6 per determinare dove ti conduca la mappa. Nota che l'ammontare di corone d'oro rappresenta il profitto della banda, da cui sono state già detratte le singole quote della ciurma.

Mappa del tesoro

1. La mappa è falsa! Comunque riesci a rintracciare il farabutto da cui l'hai acquistata, che regala alla banda D6x5 corone d'oro per fare ammenda.
2. La mappa porta la tua banda ad un piccolo tesoro. Dopo aver scavato per qualche ora trovate uno scrigno contenente 1 frammento di Malapietra e qualche gioiello del valore di 2D6x10 corone d'oro.
3. La mappa conduce ad uno dei favolosi depositi di birra del leggendario Drong il Lungo. Avete trovato numerosi barili del miglio Rum, Birra e alcolici vari. Uno dei barili contiene della Bugman XXXX, che può essere utilizzata nel modo descritto dalle regole. Dopo aver assaggiato il contenuto degli altri barili vendete il resto per 2D6x10 corone d'oro.
4. Sepolte sotto le rovine di un misero tugurio, trovate numerose casse piene di abiti raffinati e alcuni taccuini contenenti

informazioni compromettenti su uno dei mercanti della zona. Ti rendi conto che questo deve essere uno dei depositi di Facio, il grande ladro ed illusionista Tileano. Agghindato dei tuoi nuovi vestiti e "armato" delle compromettenti informazioni, durante la tua prossima visita al mercato puoi acquistare un qualsiasi oggetto indicato sulla lista dei prezzi come se fosse un oggetto comune (ad eccezione degli oggetti unici delle altre bande di pirati come ad esempio i Falconetti e le Mappe del Tesoro), sempre che tu abbia tale denaro per acquistare tale oggetto. Una volta conclusa la transazione vendi i taccuini ai concorrenti del mercante ricavandone 2D6x10 corone d'oro. dopo di che puoi continuare gli acquisti nel modo usuale.

Inoltre se durante la prossima battaglia la tua banda cattura qualcuno o si imbatte in Sbandati o Prigionieri, costoro vengono impressionati dagli abiti raffinati indossati dalla tua banda! La Disciplina del Capitano beneficia di un bonus di +1 quando effettui i test per stabilire se qualcuno si unisce alla banda.

5. Lo scrigno che avete trovato nasconde una serie di trappole ben mimetizzate! Uno dei tuoi Eroi deve tentare di raggiungerlo, evitando ogni sorta di letale trabocchetti effettuando un test di Iniziativa. Se supera il test vicino allo scrigno trova un Portafortuna (che tiene per se!) e 3D6x10 corone d'oro nello scrigno stesso. Se fallisce il test, l'Eroe è costretto a saltare la prossima battaglia, mentre recupera dalle ferite. Il resto della ciurma riesce però ad arrivare al forziere trovando la quantità di denaro precedentemente indicata. Non trova però il portafortuna, che, prima o poi, finirà nelle tasche di qualche avventuriero più cauto.
6. L'intero equipaggio china il capo in rispettoso silenzio, mentre la mappa vi guida in uno dei leggendari luoghi di sepoltura utilizzati dalla ciurma di Malo Nero, il Re Pirata, il primo e il più grande Pirata che abbia mai saccheggiato Mordheim. Era famoso per legare frammenti di Malapietra a ciocche della sua barba e dei propri capelli, dandogli poi fuoco affinché sprizzassero scintille di sacrilego fuoco ed era giustamente temuto da tutte le bande, sia sul mare che sulla terraferma. Trovate soltanto un piccolo scrigno, che però, una volta aperto, rivela un prezioso contenuto di 2+D3 frammenti di Malapietra e una mappa di Mordheim.