BANDA DE PIRATAS

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 nubles 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.

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, ¡pero por lo general como la única alternativa a pasar por la quilla! 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 (¡normalmente a punta de espada!). 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, ¡el 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) ¡también 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 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).

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 de piratas debe incluir un capitán, ¡ni más ni menos!
Oficiales de a bordo: tu banda puede incluir un máximo de dos oficiales de a bordo.
Grumetes: tu banda puede incluir un máximo de dos grumetes.

Piratas: tu banda puede incluir cualquier número de piratas.
Artilleros: tu banda puede incluir un máximo de siete artilleros.
Contramaestres: tu banda puede incluir un máximo de cinco contramaestres.
Limpiacubiertas: tu banda puede incluir un máximo de cinco limpiacubiertas, aunque no podrá haber nunca más limpiacubiertas que piratas.

Experiencia Inicial

El **capitán** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **oficiales de a bordo** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Cada **grumete** empieza con 0 puntos de experiencia.
Todos los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Piratas

Los piratas escogen sus armas de las listas siguientes:

LISTA DE EQUIPO DE GUERREROS PIRATAS

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Martillo / Maza	3 co
Hacha	5 co
Garfio largo	8 co
Azote (solo Héroes)	8 co
Espada	10 co
Estoque	15 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles

Cabilla	3 co
Pistola	15 co
	30 co por ristra
Ballesta	25 co
Pistola de duelo	30 co
	60 co por ristra

Armadura

Rodela	5 co
Cuero endurecido	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co

LISTA DE EQUPO DE LOS LIMPIACUBIERTAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Martillo / Maza	3 co
Hacha	5 co
Garfio largo	8 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co

Armas de Proyectiles

Cabilla	3 co
Arco	10 co

Armaduras

Rodela	5 co
Cuero Endurecido	7 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ARTILLEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Martillo / Maza	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectiles

Pistola	15 co
	30 co por ristra
Pistola de duelo	30 co
	60 co por ristra
Trabuco	30 co
Arcabuz	35 co
Carronada	65 co

Munición de la carronada

Bala	5 co
Cadenas	2 co
Metralla	2 co

Armaduras

Casco	10 co
Cuero Endurecido	5 co
Armadura ligera	20 co

Tabla de Habilidades de Bandidos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Capitán pirata	√	√	√	√	√	√
Oficial de a bordo	√	√		√		√
Grumete	√	√			√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Capitán pirata

Reclutamiento: 60 coronas de oro

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!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	4	1	8

Armas / Armadura: un Capitán Pirata puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Guerreros Piratas.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Capitán Pirata puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-2 Oficiales de a bordo

Reclutamiento: 35 coronas de oro

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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	4	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Oficiales pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Guerreros Piratas.

0-2 Grumetes

Reclutamiento: 15 coronas de oro

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, ¡seguirán escalando posiciones hasta llegar a convertirse ellos mismos en temidos capitanes piratas!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas / Armadura: los Grumetes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Guerreros Piratas.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-2 Artilleros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	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 Contramaestres

Reclutamiento: 32 coronas de oro

Los contramaestres 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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

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

Reglas Especiales:
Aparejador experto: los contramaestres 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

Reclutamiento: 25 coronas de oro
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!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	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 Guerreros 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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	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 de los piratas

Los héroes piratas pueden utilizar la siguiente tabla de habilidades en lugar de cualquier otra tabla de habilidad de la que dispongan.

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 3 cm 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 5 cm 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 20 cm 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.

Constitución 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.

Espadachín fanfarrón

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.