



# Sotto il Jolly Roger

Del Capitano Tim Huchelberg



Una nuova banda per Mordheim, pubblicata per gentile concessione della Black Library. Ricordiamo inoltre che i prodotti della Black Library sono disponibili, nella sola versione originale, presso il Mail Order Tileano. Buona lettura!

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 entrate a far parte dell'accozzaglia di gruppi di avventurieri, fanatici e creature da incubo che osano avventurarsi nella Città dei Dannati.



## 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! È possibile reclutare in questo modo solamente guerrieri umani, dato che neppure il più sanguinario fra i 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 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 o 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 aggiungerà il valore di Disciplina del Capitano al risultato, mentre l'avversario vi 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 ad 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 adattarele 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 del Galeotto). 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 di Truppa nemici 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 D66 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 portandosi via 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, ossia tirando 2D6 e aggiungendovi il valore di D del Capitano e del modello di Truppa. 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 e Dramatis Personae sono troppo abili per essere presi in questo modo e quindi non possono mai essere reclutati: perseguono degli 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 (risultato di 44) o in Prigionieri (risultato di 333), c'è la possibilità che questi individui decidano di voler navigare sotto la nera bandiera del teschio. Una qualsiasi delle opzioni qui sotto elencate possono essere utilizzate in sostituzione degli effetti delle situazioni sopraindicate.

Nel caso in cui la banda si imbatte 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 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 già accumulato punti esperienza e le sue caratteristiche saranno equivalenti a quelle degli altri membri del gruppo. Il giocatore deve comunque pagare per equipaggiare il modello secondo gli standard del gruppo. Se il giocatore non è in grado di pagare tale prezzo, 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 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 sia Avventurieri Nani che Elfi deve pagare loro 20 Co 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 viene ucciso, viene sostituito da uno dei Secondi, nello stesso modo in cui un Campione prenderebbe il comando di una banda di Mercenari.

# Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamento è riservata ai Pirati.

## EQUIPAGGIAMENTI DEI PIRATI

### Armi da corpo a corpo

Pugnale .....	1° gratis/2 Co
Martello/Mazza .....	3 Co
Ascia .....	5 Co
Mezzomarinaio .....	8 Co
Gatto a nove code .....	8 Co (solo Eroi)
Coltellaccio (Spada) .....	5 Co
Arma a due mani .....	15 Co

### Armi da Tiro

Caviglie .....	3 Co
Pistola .....	15 Co (60 la coppia)
Balestra .....	23 Co
Pistola da duello .....	30 Co (60 la coppia)

### Armature

Brocchiere .....	5 Co
Giaccone di cuoio indurito .....	5 Co
Elmo .....	10 Co
Armatura leggera .....	20 Co

## EQUIPAGGIAMENTI DEI GALEOTTI

### Armi da corpo a corpo

Pugnale .....	1° gratis/2 Co
Martello/Mazza .....	3 Co
Ascia .....	5 Co
Mezzomarinaio .....	8 Co
Coltellaccio (Spada) .....	5 Co
Arma a due mani .....	15 Co

### Armi da Tiro

Caviglie .....	3 Co
Arco .....	10 Co

### Armature

Brocchiere .....	5 Co
Giaccone di cuoio indurito .....	5 Co

## EQUIPAGGIAMENTI DEI CANNONIERI

### Armi da corpo a corpo

Pugnale .....	1° gratis/2 Co
Martello/Mazza .....	3 Co
Ascia .....	5 Co
Coltellaccio (Spada) .....	5 Co

### Armi da Tiro

Pistola .....	15 Co (60 la coppia)
Trombone .....	30 Co
Pistola da duello .....	30 Co (60 la coppia)
Archibugio .....	30 Co
Falconetto .....	65 Co

### Munizioni per il falconetto

Palle .....	5 Co
Palle a catena .....	2 Co
Mitraglia .....	2 Co

### Armature

Giaccone di cuoio indurito .....	5 Co
Armatura leggera .....	20 Co
Elmo .....	10 Co

# Tabella Delle abilità

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Capitano	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ufficiali	✓	✓			✓	✓
Allievi	✓	✓			✓	✓

### Sceita Dei Guerrieri

Una banda di Pirati deve includere un minimo di tre modelli. Hai a disposizione 500 Corone d'oro per reclutare ed equipaggiare la banda. La banda può includere un massimo di 15 guerrieri (ciò rappresenta un piccolo gruppo da esplorazione, il resto dell'equipaggio si trova a bordo della nave in caso qualche altro pirata tentasse un abbordaggio!).

**Capitano:** ogni banda di Pirati deve essere guidata da un Capitano, non uno di più non uno di meno!

**Ufficiale:** la banda può includere un massimo di 2 Ufficiali

**Allievo:** la banda può includere fino a 2 Allievi.

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

**Cannoniere:** la banda può includere un massimo di 7 Cannonieri.

**Nostromo:** la banda può includere un massimo di 5 Nostromi.

**Galeotto:** la banda può includere un massimo di 5 Galeotti. Nota che non è possibile includere un numero di Galeotti superiore a quello di Comuni!

### Esperienza Iniziale

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

Gli **Ufficiali** iniziano con 8 punti esperienza

Gli **Allievi** iniziano con 0 punti esperienza

Tutta la **Truppa** inizia con 0 punti esperienza.



# 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 la loro lealtà con grandi quantità d'oro!

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

**Armi/Armature:** un Capitano Pirata può essere equipaggiato con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Pirati.

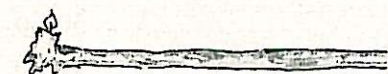
### REGOLE SPECIALI

**Comandante:** ogni pirata entro 6<sup>mi</sup> dal Capitano può 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,



# Truppa



Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

## Comuni

25 Corone d'oro

Spina dorsale dell'equipaggio, 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 nell'uso di molte armi, specialmente pistole. Si dice che un buon pirata debba sapere prevedere i cambiamenti del tempo, del mare e dei venti, ma specialmente dell'umore del proprio Capitano!

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

**Armi/Armature:** i Comuni possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Pirati.

## 0-2 Cannonieri

25 Corone d'oro

I Cannonieri si occupano della manutenzione dei pezzi d'artiglieria e alle 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.

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

**Armi/Armature:** i Cannonieri possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Cannonieri.

### REGOLE SPECIALI

**I falconetti sono pericolosi!** Si dice che i Cannonieri siano fra i pirati più coraggiosi, data la frequenza con cui si trovano a dover lavorare con la polvere nera, ma anche loro provano un'incondizionata ammirazione per qualsiasi Cannoniere con il fegato di portare in giro un falconetto. Per essere precisi, li ammirano da piuttosto lontano, dato che non c'è modo di sapere

obbediscono prontamente agli ordini, controllano la ciurma e sono pronti a seguire il Capitano all'arrembaggio di qualsiasi nave gli capitò a tiro.

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

**Armi/Armature:** gli Ufficiali possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei 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 né terre né titolo, oppure le cui famiglie sono cadute in disgrazia e 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 solo le basi dell'arte marinara, ma, ancora più importante, come comandare una nave pirata. Se sopravvivranno all'addestramento, un giorno saranno Capitani loro stessi!

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

**Armi/Armature:** gli Allievi possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Pirati.

quando un falconetto possa scoppiare! Se una banda di Pirati include un falconetto, il Cannoniere che lo utilizza deve sempre essere considerato come un gruppo a sé stante e non può mai avere qualcuno con sé. Dato che una banda di Pirati può contenere un solo falconetto, il Cannoniere che ne è equipaggiato deve essere alternativamente un nuovo modello o uno distaccato da un preesistente gruppo di truppe. Nel secondo caso, mantiene tutte le Abilità e l'Esperienza accumulate fino a quel momento.

## 0-5 Nostromi

32 Corone d'oro

I Nostromi sono responsabili della cura del sartame, dei bozzelli e dei chilometri di drizze e scotte necessarie al buon funzionamento della velatura e della nave in genere. Sono degli esperti nel muoversi attraverso la ragnatela di sartie e scotte della nave, lanciandosi da una coffa all'altra per assicurarsi delle buone condizioni del sartame. Fra le rovine di Mordheim, queste stesse abilità si rivelano molto utili muovendosi fra gli edifici diroccati e i crateri della città ormai in rovina.

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

**Armi/Armature:** i Nostromi cominciano il gioco già equipaggiati di corda e rampino e possono essere dotati di armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Pirati. Non possono mai vendere né abbandonare la corda e il rampino; un Nostromo non se ne separerebbe mai!

### REGOLE SPECIALI

**Assi del sartame:** 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 e agguato dall'alto* oltre a qualsiasi test necessario a salire e scendere lungo una corda.



## 0-5 Galeotti

### Regola del reclutamento speciale (vedi sopra)

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 se portano a termine i compiti loro assegnati, evitando così punizioni come il giro di chiglia 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.

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

**Armi/Armature:** i Galeotti possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Galeotti.

### REGOLE SPECIALI

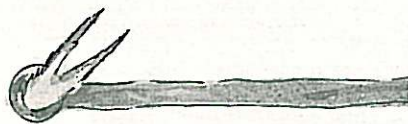
**Non assoldati:** i Galeotti non vengono assoldati, seguono la regola del "reclutamento" descritta in precedenza.

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

**Marmaglia:** i Galeotti non devono necessariamente essere armati allo stesso modo. Possono avere una varietà di equipaggiamenti, ma scelti solamente nella Lista dell'equipaggiamento dei Galeotti. I Galeotti non possono utilizzare la magia o lanciare qualsiasi genere di incantesimo, non si tiene conto del loro background o delle abilità precedenti.

**"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 sono 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



Gli Eroi Pirati possono utilizzare la seguente lista di abilità invece di quella 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 cominciare a cantare, distraendo un nemico a contatto di base, a sua scelta. Quell'avversario deve superare un test di Disciplina o subire la penalità di -1 Attacco per quel turno. Ciò non ha effetto sui Nonmorti o sulle 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 peggiori burrasche. Può ignorare gli effetti di una caduta con un risultato di 4+ su un D3 (effettua un solo tiro per verificare se tutte le ferite hanno effetto o meno). In aggiunta se viene atterrato o stordito entro 1<sup>m</sup> dal bordo di un precipizio, può ripetere il test di Iniziativa per vedere se cade o meno.

### Asso 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 in grado di parare con un risultato uguale o superiore rispetto al risultato del tiro per colpire dell'avversario, invece che esclusivamente con un risultato superiore come avviene normalmente. Questa abilità ha effetto solamente se il pirata si trova all'interno di un edificio o entro 2<sup>m</sup> da qualsiasi elemento scenografico.

### Voce Tonante

(Solo Capitano). Il Capitano ha passato più di una battaglia gridando ordini all'equipaggio, urlando al disopra del rombo dei cannoni e delle grida del nemico. Una volta per turno, il Capitano può urlare parole di incoraggiamento (o minacce) ad un pirata entro 8<sup>m</sup>, che abbia appena fallito un test di Fuga o per richiamarlo in caso stesse già fuggendo. Il pirata in questione può quindi ripetere il test. Il Capitano può utilizzare questa abilità solamente se è in piedi e non ingaggiato in combattimento corpo a corpo.

### Costituzione Robusta

I lunghi mesi di navigazione, specialmente cibandosi di gallette, hanno irrobustito il pirata al punto da renderlo in grado di sopravvivere a ferite che abbatterebbero un uomo qualsiasi. Durante la battaglia, il pirata può ignorare qualsiasi Ferita Grave con un risultato di 5+ (in caso di successo, la ferita è trattata come una ferita normale; in caso di insuccesso, la Ferita Grave ha gli effetti consueti).

### 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 a contatto di base con 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.

«La notte a Mordheim non è mai silenziosa, né tranquilla. La nebbia che sembra essudare dal terreno nasconde indicibili orrori che possono essere uditi strascicare membra deformi ed emettere suoni gutturali, mentre si cibano dei cadaveri.»

Vedi, ragazzo, Mordheim non è per nulla un posto sicuro, te lo dico io che sono un veterano, ormai. Sì, d'accordo, straripa di tesori nascosti e malapetra per il coraggioso e l'audace, ma credimi, ci sono troppe cose malvagie là fuori.

Come? Gli uomini? Più civilizzati? Naa! Non passa giorno che qualcuno non si scanni per le vie, anche solo per un

miserico frammento di quella dannata pietra. Forse puoi fidarti dei tuoi compagni, forse no. Solo dell'acciaio ti puoi fidare.

Come lo so? Ragazzo, sono decine d'anni che navigo su tutti i mari conosciuti e qualche altro pure sconosciuto. Ho avuto ciurme di tutti i generi, ma mai nessuno di cui potessi fidarmi.

A proposito, figliolo, non è che vorresti unirti ai miei ragazzi? La paga è buona e una scudisciata ogni tanto, solo per la buona condotta, sia ben chiaro, non ha mai ucciso nessuno. Se ti interessa siamo dietro al tesoro del vecchio Graticola...



Le bande di Pirati commerciano e barattano con altre navi, oltre a servirsi dei normali mercanti e luoghi di scambio sulla terra ferma. Inoltre i membri dei gruppi d'esplorazione possono tentare di corrompere i loro amici rimasti a bordo affinché gli costruiscano armi ed equipaggiamenti speciali, pagandoli poi con l'oro che guadagnano durante le esplorazioni. Di conseguenza, i pirati possono comprare i seguenti oggetti anche durante le sessioni di Mercato. Nota che alcuni di tali oggetti sono presenti nella Lista degli equipaggiamenti, ciò significa quindi, che puoi comprare tali oggetti al momento della creazione della banda.

## Mezzomarinaio

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

**Gittata:** corpo a corpo **Forza:** -1 **Regole speciali:** colpisce per primo, arma a due mani.

## REGOLE SPECIALI

*Colpisce per primo, arma a due mani.* Il mezzomarinaio può essere usato in corpo a corpo. Consente al modello che ne è armato di attaccare per primo durante il primo turno di qualsiasi corpo a corpo, senza tener conto di quale modello abbia caricato, ma richiede l'uso di entrambe le mani. I modelli armati di mezzomarinaio non possono utilizzare in corpo a corpo nessun'altra arma o scudi e brocchieri.

## 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!*

## REGOLE SPECIALI

Come la frusta d'acciaio delle Sorelle Sigmarite, il gatto non può essere parato da spade e brocchieri, ha una gittata di 4<sup>u</sup>, e colpisce con la forza del modello. Comunque, essendo fatto di corda, anziché d'acciaio, conferisce un bonus di +1 TA (o un TA si 6+ ai modelli privi d'armatura), come nel caso di pugni e pugnali. A parte quest'eccezione segue tutte le regole delle fruste d'acciaio.

## 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, mediante supporti girevoli, sui parapetti dei casseri e dei castelli della nave. Anche se considerevolmente più piccoli di quelli di bordo, i falconetti sono decisamente più grossi dei comuni archibugi, al punto da richiedere l'uso di un sostegno in legno o metallo. Sono ingombranti e hanno la tendenza a funzionare male a causa della fusione non perfetta della canna o della scarsa qualità della polvere utilizzata. Molti cannonieri, però, affermano che la potenza di tale arma compensi egregiamente gli svantaggi.*

## REGOLE SPECIALI

I falconetti seguono la maggior parte delle regole delle armi da fuoco, **muovi o spara, ricarica**, ma seguono le eccezioni indicate di seguito. Una banda di Pirati può contenere un solo falconetto, a causa del tempo impiegato dal Capo

Capo

Cannoniere per costruirne uno. Ingombrante: il Cannoniere che lo utilizza subisce una penalità di -1 al Movimento e all'Iniziativa per la durata dell'intera battaglia. Inoltre, il falconetto non può sparare due volte per turno, né sparare se il Cannoniere si è mosso, indipendentemente dalle abilità di cui questo disponga. Regole sulle Armi da Fuoco: le regole sulle Armi da fuoco a pagina 164 del regolamento, normalmente opzionali, devono essere sempre applicate al falconetto a causa dell'inaffidabilità dei materiali reperibili localmente e usati nella sua costruzione.



**Munizioni speciali:** il falconetto utilizza munizioni non convenzionali che devono essere acquistate prima di ogni battaglia. Ogni tipo dura per una sola battaglia, per cui se viene utilizzato non può essere utilizzato nelle partite seguenti a meno che non ne venga comprata una nuova scorta. Se dispone di più di un tipo di munizioni, prima di aprire il fuoco il Cannoniere deve dichiarare quale tipo intenda utilizzare.

## Palla

**Gittata:** 36<sup>u</sup> **Forza:** 5 **TA:** -2

Il colpo di un falconetto caricato con tali palle di piombo può abbattere un Orco in carica!

**Impatto.** L'impatto del pesante proiettile di piombo è in grado di scuotere anche il guerriero più robusto. Considera ogni risultato di 2-4 per le ferite come Stordito.

## Palle a catena

**Gittata:** 24<sup>u</sup> **Forza:** 4 **TA:** -1

Queste munizioni costituite da pesi collegati da catene non causano gravi danni, ma sono in grado di imprigionare il bersaglio e metterlo in ginocchio.

**Incatenato!** I modelli che vengono colpiti da palle a catena e che non vengono feriti vengono Atterrati con un risultato di 4+, anche se tali modelli normalmente non vengono mai Atterrato.

## Mitraglia

**Gittata:** 24<sup>u</sup> **Forza:** 3 **TA:** -

Piccoli proiettili, pietre, schegge di metallo e persino sale possono essere inseriti nella canna mediante appositi contenitori, producendo una pioggia di schegge al momento dello sparo.

**Arriva dappertutto!** Se il bersaglio viene colpito, un D6 modelli entro 4<sup>u</sup> 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). Il modello nemico più vicino al bersaglio deve sostenere il primo colpo, allontanandosi man mano. Anche i modelli nascosti rientrano fra quelli che è possibile colpire se si trovano entro 4<sup>u</sup> dal bersaglio. Il colpo a mitraglia non penalizza il TA. I pirati sanno che devono togliersi di mezzo se sentono lo sparo di un falconetto, quindi non vengono mai colpiti dalle mitragliate di un falconetto appartenente alla loro stessa banda.



Quindici uomini,  
quindici uomini,  
sulla cassa  
dell'Halfring...  
È una bottiglia di  
rum!  
Il vento e Khorne,  
il vento e Khorne,  
l'hanno portata  
in porto...

## Caviglie

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

Gittata: 6<sup>+</sup> Forza: -1 Regole speciali: +1TA

### REGOLE SPECIALI

**Arma da lancio, +1 TA del bersaglio.** I modelli armati di caviglie non soffrono alcuna penalità per la gittata, ma sono normalmente soggetti alla penalità di -1 per colpire se si sono mossi durante il turno in cui le utilizzano. In più non colpiscono in modo particolarmente duro, per cui subiscono una penalità di -1 per ferire e conferiscono al bersaglio un bonus di +1 al TA (o un TA di 6+ ai modelli che ne sono totalmente privi), allo stesso modo di un pugno.

## Cuoio indurito

Non c'è niente che possa indurire il cuoio come un lungo periodo di navigazione! Incrostati di sale indurito, rum ed altre scbfezze, i lunghi giacconi di cuoio di molti pirati finiscono per diventare particolarmente duri e resistenti, offrendo anche una certa protezione in combattimento.

### REGOLE SPECIALI

Gli abiti di cuoio indurito funzionano esattamente come armature leggere, conferendo a chi li indossa un TA di 6+, ma non possono essere combinati con gli effetti di altre armature, ad eccezione di elmi e brocchieri. Questo include anche gli scudi, che molti pirati trovano scomodi da utilizzare assieme ai rigidi giacconi di cuoio indurito, specialmente durante l'arrembaggio di un'altra nave!

Una volta comprato, un giubbotto di cuoio indurito non può essere dato ad un altro pirata, o rivenduto al Mercato, la sola puzza dell'indumento è necessaria a respingere anche il più disperato far i possibili acquirenti!



## Equipaggiamenti



### Bussola

La bussola è utile sulla terraferma quanto lo sia in mare, facendo sì che i pirati si possano orientare fra l'intrico di rovine della devastata città. Negli scenari in cui è necessario tirare per stabilire chi possa schierare per primo, è possibile ripetere il tiro, a patto che il modello con la bussola non sia costretto, per qualsiasi ragione, a saltare la partita! Nota che puoi ripetere il tiro una volta sola anche se più di un pirata è dotato di bussola. Inoltre se entrambi i giocatori hanno la bussola, nessuno di loro può ripetere il tiro.

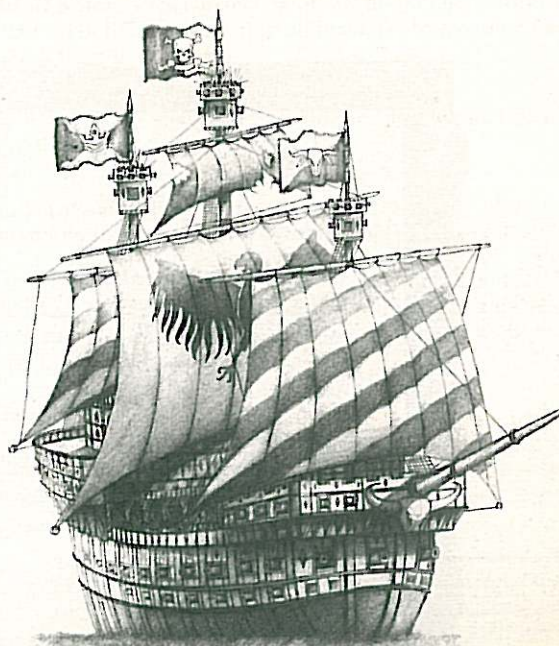


### Pappagalfo (solo Capitano e Ufficiali)

Cra! Pezzi di malapietra, pezzi di malapietra! Un pappagalfo ben addestrato è perfetto nel distrarre gli avversari, gracchiando e svolazzandogli attorno intralciandoli. Tutti gli avversari a contatto di base con il pirata subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire durante il primo turno di un combattimento, a meno che non superino un test di Disciplina.

### Gamba di legno (uno per modello)

I pirati che hanno perso una gamba a causa di una *ferita alla gamba* o di una *gamba spappolata*, possono rimpiazzare l'arto maciullato con una solida gamba di legno. Ciò ne ridurrà il Movimento (e il massimo punteggio di Movimento) di -1, ma farà in modo che gli attacchi futuri colpiscano il legno invece del corpo del modello. Ciò gli conferisce uno speciale TS di 6+, da utilizzarsi in caso di fallimento di altri eventuali TS consentiti contro attacchi a segno sia in corpo a corpo che durante la fase di Tiro. Questo tiro non viene mai modificato e viene applicato anche in quei casi in cui non sarebbe normalmente possibile effettuare alcun TS. È possibile dotare di gamba di legno anche un nuovo pirata, sia al momento della creazione della banda, sia in un secondo momento quando assoldi un nuovo modello. Se il portatore subisce in seguito una *ferita alla gamba* o una *gamba spappolata*, può ignorarla con un risultato di 4+, dato che l'attacco ha colpito la gamba di legno invece del corpo.



### Gallette (una per modello, un solo uso)

Qualsiasi pirata può portare con sé un po' di questo pane durissimo e molto nutriente per mangiarlo durante la battaglia. All'inizio di qualsiasi turno dei Pirati, un modello che ne sia equipaggiato può mangiarlo, a meno che non sia già coinvolto in combattimento corpo a corpo. La sua Resistenza viene aumentata di un punto per la durata di quel turno e del seguente turno dell'avversario, dopo di che gli effetti generalmente si esauriscono. Alla fine di tale turno, tira un D6: con un risultato di 1 le sue gallette erano andate a male e piene di larve (bleah!). Prendi nota di quale modello abbia mangiato le gallette marce, poiché dovrà saltare la prossima battaglia per rimettersi in sesto (e dare al cuoco una scarica di legnate!). Se, per qualsiasi altra ragione, tale modello fosse costretto a perdere un'altra battaglia, gli effetti finirebbero per accumularsi obbligandolo a saltare ben due battaglie.

### Uncino (uno per modello)

I pirati che hanno perso una mano o un braccio a causa di una *ferita alla mano* o *ferita al braccio*, possono acquistare un aguzzo uncino metallico. Il portatore di tale aggeggio non può utilizzare alcuna arma a due mani, ma viene sempre considerato come se avesse un'arma da corpo a corpo in tale mano. L'uncino, in corpo a corpo, colpisce allo stesso modo di un pugnale. È possibile dotare di uncino anche un nuovo pirata, sia al momento della creazione della banda, sia in un secondo momento quando assoldi un nuovo modello. Se il portatore subisce in seguito una *ferita al braccio* o *alla mano*, può ignorarla con un risultato di 4+, dato che l'attacco ha colpito l'uncino invece dell'arto.

### Jolly Roger (uno per banda)

La vista del Jolly Roger, la bandiera 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, il costo rappresenta l'impegno del Mastro Velaio di bordo nel riprodurre una versione della bandiera sufficientemente piccola da essere portata su una lunga asta da una persona sola. Nessun pirata entro 12<sup>mi</sup> dal Jolly Roger viene mai considerato *tutto solo*. Portare la bandiera richiede l'uso di una mano, quindi tale modello non può utilizzare armi a due mani. Nota che i Galeotti, essendo privi del vero spirito piratesco, non beneficiano in alcun modo della presenza del Jolly Roger.

### Mapa del tesoro (un solo uso)

I pirati possono utilizzare la mappa del tesoro invece di compiere una normale esplorazione delle rovine della città. La mappa rappresenta il luogo in cui si cela 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 già state detratte le quote dei singoli membri della ciurma).

1. La mappa è falsa! Comunque riesci a rintracciare il farabutto da cui l'hai acquistata, che regala alla banda D6x5 Co per fare ammenda (e per evitarsi un giro di chiglia!).

2. La mappa porta la tua banda ad un piccolo tesoro. Dopo aver scavato per qualche ora trovate uno scrigno contenente 1 frammento di malapetra e qualche gioiello del un valore di 2D6x10Co.

3. La mappa conduce ad uno dei favolosi depositi di birra del leggendario Drong il Lungo. Avete trovato numerosi barili del miglior 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 Co (dopo esservi ripresi dalla sbronza, ovviamente).

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 segreti di Facio, il grande ladro e illusionista Tileano. Agghindato con i 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

si trattasse di un oggetto Comune (ad eccezione degli oggetti unici delle altre bande di Pirati, come i falconetti e le mappe del tesoro), sempre che tu abbia abbastanza denaro per acquistare tale oggetto. Una volta conclusa la transazione, vendi i taccuini ai concorrenti del mercante ricavandone 2D6x10 Co. Dopo di che, puoi continuare gli acquisti in 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 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 letali trabocchetti effettuando un test di Iniziativa. Se supera il test, vicino allo scrigno trova un Portafortuna (che tiene per sé!) e 3D6x10 Co nello scrigno stesso. Se fallisce il test, l'Eroe è costretto a saltare la prossima battaglia, mentre recupera dalle ferite subite. Il resto della ciurma riesce però ad arrivare al tesoro, ritrovando 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 all'interno di uno dei leggendari luoghi di sepoltura utilizzati dalla ciurma di Malo Nero, il Re Pirata, il primo e il più grande pirata che abbia saccheggiato Mordheim. Era famoso per l'abitudine di legare frammenti di malapetra a ciocche della propria 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 terra ferma. Trovate solamente un piccolo scrigno, che però, una volta aperto, rivela un prezioso contenuto di ben 2+D3 frammenti di malapetra e una mappa di Mordheim!

### Cannocchiale

Un pirata può utilizzare il suo fido 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 pirata che ha utilizzato il cannocchiale può muoversi normalmente durante quel turno, non può però correre o caricare.

## Tabella dei prezzi

La seguente tabella fornisce i costi di tutti gli oggetti per pirati summenzionati, includendo se sono Rari o Comuni.

ARMI E ARMATURE			EQUIPAGGIAMENTO		
Oggetto	Costo	Disponibilità	Oggetto	Costo	Disponibilità
Mezzomarinaio	8Co	Comune	Bussola	45+2D6Co	Raro 9
Gatto a nove code	3Co	Comune (Solo Eroi)	Galette	5Co	Comune
Falconetto	65Co	Raro 8 (Solo Cannonieri)	Uncino	4Co	Comune
Caviglie	3Co	Comune	Jolly Roger	40+2D6Co	Raro 9
Cuoio Indurito	5 co	Comune	Pappagallo	15Co	Raro 8
			Gamba di legno	8Co	Comune
			Mappa del tesoro	75+4D6Co	Raro 10
			Cannocchiale	20 co	Raro 8