

MORDHEIM

Set Sail!



Wersja: 0.1 PL

Unofficial Mordheim Mini-Supplement

Unauthorized by Games Workshop

Made for Najmita.net

Set Sail!

Nieoficjalny PIRACKI mini dodatek do Mordheim

Pomysł i nędzna realizacja: Karol
Pomoc i tłumaczenia: Ashka

Na specjalne podziękowania będzie jeszcze miejsce i czas ;)



Mordheim i większość nazw własnych użytych w pliku należy do Games Workshop. Autorzy niniejszego dodatku nie mają na celu czerpania z niego jakichkolwiek korzyści majątkowych ani naruszania praw przysługujących właścicielowi gry Mordheim.

Dodatek ten jest tworem fanowskim mającym na celu popularyzację gry Mordheim i poszerzenie możliwości związanych z rozgrywką.

Jest on kompletnie nieoficjalny i nieautoryzowany przez Games Workshop.

Zamieszczone w tekście grafiki pochodzą z podręczników do gry „Man O` War” i 4, 5 & 6ed Podręczników Armii gry „Warhammer Fantasy Battles” wydanych przez firmę Games Workshop.

Dodatek został utworzony przez i dla fanów serwisu najmita.net, jednak może być on dowolnie rozpowszechniany, pod warunkiem nieodpłatności tego typu działań.



- *Mówiłem! Mówiłem że mapa jest prawdziwa! – radość Bosmana sięgała zenitu – Te gady trzymały to cały czas pod swoim nosem! Jesteśmy bogaci! Jesteśmy okropnie bogaci!*
- *Nie ciesz się za bardzo – odrzekł kapitan spokojnie, mimo zabrudzonego krwią opatrunku na żuchwie. – Doszło nas tu ledwie kilku, a czeka nas jeszcze droga powrotna...*
- *Nie bój żaby kapitanie! Teraz możemy wszystko! Jesteśmy panami świata! Gdy wsiądziemy z powrotem na łajbę nic nas nie zatrzyma!!!*
Jak na złość właśnie wtedy huknęło z muszkietu. Okrzyki radości Bosmana zamieniły się w ryk bólu. Chwilę po tym pojawiły się już ryki szarżujących przeciwników.
- *Taaa... - kapitan podnosząc się na drewnianej nodze zachowywał pełen spokój sięgając po pistolety.*
- *Tylko orków nam tu jeszcze brakowało...*

„Żagle staw!” to króciutki pomysł na minisuplement do Mordheim, pozwalający na rozgrywki modelami piratów (lub na piratów stylizowanymi), w staroświatowych realiach.

Można zapytać: po co? Przecież była już banda piratów, przecież była już Lustria... Jednak nie każdemu to wystarczy, albo nie każdemu odpowiadają zasadami czy klimatem. Fakt, że makiety do Lustrii mogą okazać się bardzo przydatne, a i jej zasady miło znać - pamiętać jednak należy, że życie pirata nie musi ograniczać się do tego rejonu!

Przecież są jeszcze Południowe Krainy, jest Sartossa, są niedostępne brzegi Elfich Królestw, Norsca otwiera swe mroźne fiordy, tak samo jak Khemrii swą pustynię, a Cathay... cóż... uzbrojona flotę!

Cały ten bałagan ma jeden, nadrzędny cel: ukłon dla starej ekipy klimatycznych zapaleńców, zgromadzonych niegdyś przy „Królowej Mórz” – małym portaliku i forum gier bitewnych, udającego rozlatującą się łajbę ze Starego Świata. Właśnie dla tych wszystkich, których nawet nie muszę wymieniać z imienia (a i tak w końcu wymienię), przedstawiam kolejny bitewniakowy projekt robiony dla czystej, niczym nie skrepowanej przyjemności tworzenia i zabawy ze światem Warhammer`a!

Chcesz wyruszyć na morze? Poczuć smak soli i zapach prochu? Brak Ci złota? Szukają Cię śledczy albo mężowie kochanek? Zaciągnij się na statek i...
... Żagle staw!

Miłej zabawy życzy
Kapitan
(i reszta ekipy)



Z czym to jeść?!

Zasady podstawowe

Aby rozpocząć granie w ten mini-dodatek musisz znać podstawowe zasady rozgrywki Mordheim. Nie znasz? Poznaj! Znajdziesz je ogólnodostępne na stronie Games Workshop będącego producentem gry (lub na www.najmita.net jeśli szukasz polskiej wersji językowej). Bez znajomości tej gry chyba nie bardzo masz co czytać dalej...

Jeśli chodzi o zasady terenów i poruszania się, skorzystaj z podstawowych zasad Mordheim, wymyśl własne lub poszukaj innych. W końcu ciężko nam powiedzieć, czy będziesz bił się na statkach, czy biegał po tropikalnych wyspach.

W pierwszym przypadku zasady zbytnio nie będą się różnić od tych podstawowych, choć na pewno warto zaznaczyć, że każdy model który w czasie potyczki wypadnie za burtę traktowany jest jako OOA.

W drugim wypadku skorzystaj z zasad terenów (lasów, wspinania się na drzewa, terenów wodnych itp.) opisanych w dodatku do Lustrii. Jeśli chcesz zwiedzać inne obszary, możesz spokojnie skorzystać właśnie z ich zasad.

Do zwiększenia dynamiki rozgrywki polecamy (ale nie nakazujemy) HR naszej poznańskiej ekipy: Atak Alternatywny (dostępny na najmita.net).

Umieszczone tu zasady to w większości kwestie już gdzieś w Mordheim i dodatkach do niego istniejące – lubimy spójność systemu i nie lubimy mnożenia bytów ponad niezbędną konieczność. Na szczęście w większości przypadków postaramy się podać źródło do nich, dzięki czemu będziesz mógł osobiście je wyszukać i ewentualnie znaleźć nowe (a także na zakończenie projektu sklejimy plik .pdf z wszystkimi wspomnianymi zasadami w jednym miejscu!).

Zasady poruszania się i terenów

Zasady poruszania się i terenów w dodatku, jak już wspomnieliśmy, nie różnią się znacząco od tych zawartych w podręczniku głównym i dodatku do Lustrii. Tam znajdziecie najważniejsze zasady. Aby je uzupełnić dodajemy od siebie zasady:

- **wspinaczka po linach i masztach** – pionowe maszty i sznurowe drabinki, na złożę zasadom z oryginalnego Mordheim, nie zamierzają być tutaj otwartym terenem. Łatwość wchodzenia na nie objawia się tym, że testy Inicjatywy zdawane są z modyfikatorem +2 i co 3, a nie jak wcześniej co 2 cale. Dopiero odpowiednie umiejętności szybkościowe mogą zwolnić ze zdawania tego testu.

- **abordaż** – efektowna walka na statkach nie powinna opierać się o jeden pomost czy deskę łączącą dwa pokłady. Każdy model posiadający linę z hakiem, może podczas walki na okrętach wykonać jeden skok przez przeskodę (na przykład odległość między dwoma statkami) na odległość o 4 cale dłuższą niż wskazywałaby na to jego charakterystyka Ruchu, a przeskoda którą może w ten sposób przeskoczyć może mieć nie 3, a 6 cali szerokości.

Zasady pływania, poruszania się po wodzie, umiejętności typu Aquatic i inne, a także zasady wchodzenia na drzewa, trudnych terenów związanych z egzotycznymi krainami itp. odnajdziecie w dodatku do Lustrii.

Ekwipunek

W „pirackim” dodatku zapomnij o pancerzach, chyba że za pancerz uznajesz skórzane kamizelki lub lekkie zbroje (ale kolegom lepiej się nie przyznawaj). Założenie czegośkolwiek cięższego, gdy przez większość czasu ma się pod sobą kilka mil głębiny, nie należy do najlepszych pomysłów. Możliwość kupowania ciężkich zbroi w górę zwyczajnie wytnij z rozpiski. To samo zrób z hełmami i tarczą- na statku są w większości przypadków niepraktyczne. Puklerz jeszcze od biedy przejdzie. Oczywiście czasem pewnie trafisz na wyjątki... ale pamiętaj, że to jedynie wyjątki!

Z broni ręcznej najczęściej spotkasz tu pałki, topory, bosaki (działające jak halabarda), czasem od biedy trafić można na broń dwuręczną. Na okręcie najlepszą bronią jednak zawsze były i będą miecze we wszystkich swych odmianach. Na dodatek tak o nie łatwo, że w portach można znaleźć je hurtowo i o wiele taniej.

Z broni strzeleckiej nie licz na zbyt wiele – wilgoć i zasolenie powietrza są dla drewna i cięciw bezlitosne: korzystać możesz jedynie z krótkich łuków, które łatwo zrobić (i jako-tako zabezpieczyć) oraz broni do rzucania.



Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa broni palnej: proch wystarczy szczelnie zamknąć, a metalowe części bez problemu konserwować. Spodziewaj się nie tylko zmian w dostępności czy cenach, ale i w zasadach tego typu ekwipunku. Wszystkie te zmiany odnajdziesz w dziale dotyczącym handlu, a nowe zasady broni palnej – tuż przed nim.

Bandy, najemnicy i postacie dramatu

Tutaj akurat można będzie zaszaleć. Powiemy dokładnie które bandy, jak i dlaczego wystawić możesz, a które nie. Wiele ich nie będzie, ale bez obaw: całość tak płynnie uzupełnimy zestawami najemników, że będziesz mógł zaciągnąć na statek niemal każdego z Warhammer'owego uniwersum! Żeby było jeszcze zabawniej: nie zamierzamy na tym dokumencie przestać, i jeśli tylko znajdziemy natchnienie dodawać będziemy nowych!

Do tego nie zdziw się za bardzo, jeśli kiedyś nagle zobaczysz jakąś nową bandę specjalnie na potrzeby tego dodatku. Tego też można się przecież spodziewać, biorąc pod uwagę zarówno nieprzewidywalność morza, jak i szaleństwo pomysłodawców!

Scenariusze i kampanie

Ten dział jak na złość, jako jedyny zostanie praktycznie wycięty z tego dokumentu, bo też jako jedyny (z pominięciem działu o Artefaktach) będzie kosmicznie rozbudowany i nie mamy szans spisać wszystkiego na raz. Musimy wziąć pod uwagę scenariusze rozgrywane na statkach w dokach, statkach na pełnym morzu, na wyspach i przy brzegach kontynentów, w samych portach, w zaginionych miastach... po prostu trochę tego dużo! Scenariusze (także połączone w kampanie z konkretnym celem i zadaniami do wykonania) znajdziecie w osobnym pliku w późniejszym terminie.

Bandy

Bandy oficjalne i ich zasady dodatkowe

Oto lista oficjalnych band z Mordheim, które możesz bez problemu zaadoptować do rozgrywek w tym mini-dodatku, wraz ze zmianami, które warto wziąć w nich pod uwagę. Zauważ że nie podajemy tu statystyk jednostek: je znajdziesz w podręczniku głównym. Niestety koniecznie będzie zrezygnowanie z niektórych zawartych tam jednostek i list ekwipunku.

Dodatkowo zwróć uwagę na coś, czego nie było w samym Mordheim: tutaj niemal każdy jest marynarzem i świetnie musi radzić sobie z poruszaniem się po chwiejnym pokładzie, skakaniem po masztach i wspinaczką na linach.

Z tego względu wszyscy herosi mają dostęp do umiejętności szybkościowych!

Jeśli tego Ci za mało, to wiedz, że kapitanem pirackiej czy korsarskiej łajby nigdy nie zostanie kiep, który nie poradzi sobie w porcie. Z tego względu **każdy Kapitan (Lider) ma dostęp do umiejętności akademickich** (tych z podręcznika głównego i tych z Mordheim Annual 2002, strona 87).

Nadal nie wystarcza? Więc **wszyscy herosi każdej z band mogą do umiejętności specjalnych swoich ras dodać także umiejętności specjalne dostępne nieoficjalnej bandzie Piratów do Mordheim.**

Teraz musi wystarczyć!

Dla ułatwienia zadania i próby skupienia zasad w jednym miejscu przypominamy, że gdzieś na www.najmita.net powinien się znajdować plik z kompilacją wszystkich wspomnianych zasad nie zawartych w podręczniku głównym.



Zwierzoludzie

(Beastmen Raiders)

O ile określenie to na terenach Imperium wyzwala dreszcze, o tyle mało kto wie, że nie wszyscy najeźdźcy wychodzą z lasów. Niektórzy przejmują od północnych maruderów ich płaskodenne, smocze łodzie, po czym zaczynają szukać ofiar. Niektórzy nie ograniczają się do zwykłych najazdów na imperialne brzegi. Znany jest przypadek okrętu, który siał terror na całej północnej półkuli, a jego załoga przyzwyczała się nawet do używania broni palnej... Ale zaraz?! Czy to przypadkiem nie był Twój okręt?!

Bandę zwierzoludzi możesz wystawić na jej zwykłych zasadach, uwzględniając następujące zmiany:

- Nie możesz wystawić Centigora. W zamian niego możesz wystawić dodatkowego Bestigora.
- Zwierzęta na pokładzie przynoszą pecha nawet zwierzoludziom – nie możesz posiadać więcej niż 2 psy!

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Pałka, młot lub buzdygan	3gc	
Topór	5gc	
Miecz	7gc	
Broń dwuręczna	15gc	Tylko herosi, nie dla Szamana
Bosak lub Halabarda	10gc	

Broń strzelecka

Pistolet spaczeniowy	35/70gc	Tylko herosi, nie dla Szamana
Krótki łuk	5gc	Tylko Ungory

Pancerz

Lekka zbroja	20gc	Tylko herosi, nie dla Szamana
Tarcza	5gc	Nie dla Szamana



Nie ma żadnych przeciwwskazań, by na zasadach tej bandy wystawić bandę Norsów. Jedyne co musisz wtedy zrobić to dobrać odpowiednie modele i pozmienić ich nazwy wg. następującego schematu: Wódz zamienia się w Yarla. Szaman pozostaje Szamanem, zamiast Bestigorów wystawiasz Berserkerów, Gory zamieniają się w Grabieżców (Maruderów) a Ungory w Młodych Wojowników. Jedyne Minotaur pozostaje Minotaurem, ale w jego miejsce na tych samych zasadach wystawić możesz np. Ogra Chaosu. Do tego w rozwójach bohaterów nie wybieraj umiejętności Shaggy Hide (chyba że chcesz włochaczy w bandzie).

Na dokładnie tej samej zasadzie skonwertować możesz sobie też piratów z Albionu, ich wodza nazywając znów Wodzem.

Jeśli zamierzasz zbudować mały okręcik dla swojej bandy proponujemy klasyczny, wikiński drakkar z poszarpanym żaglem i znakami chaosu. Miło jeśli udałoby Ci się lekko zmienić dziób na bardziej bestialski.



Kult Opętanych

(Cult of the Possessed)

Czy można znaleźć lepsze miejsce na uprawianie swoich niecznych praktyk demonologicznych niż środek morza lub niezamieszkane lądy? Wystarczy porwać statek i czekać, aż morskie demony zaczną opętywać kolejnych marynarzy. Tak właśnie możesz zacząć swoją karierę kultysty na morzu. Wystarczy skonwertować figurki na morskie klimaty i szaleć wśród fal!

Bandę Kultu Opętanych możesz wystawić na ich zwykłych zasadach.

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc
Pałka, młot lub buzdygan	3gc
Topór	5gc
Miecz	7gc
Bosak lub Halabarda	10gc

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	Tylko herosi
Pistolet spaczeniowy	35/70gc	Tylko herosi

Pancerz

Utwardzane skóry	5gc
Puklerz	5gc



Przy budowaniu ewentualnego okrętu dla swojej bandy wzoruj się na dowolnych okrętach Chaosu, które uda Ci się znaleźć w sieci, lub zwyczajnie w świecie skonwertuj jakąś imperialną jednostkę. Pomysłów na morskich mutantów chyba nikomu nie trzeba podsuwać: kultura popularna podsuwa wystarczająco wiele ich obrazów, żeby wiedzieć jak dokleić mackę, kleszcze, muszlę czy płetwę grzbietową.



Krasnoludzcy Poszukiwacze Skarbów

(Dwarf Treasure Hunters)

Pomijając krasnoludzkie jednostki z Barak Varr, czy przesławnych piratów Long Drong`a, na morzu nie trudno natknąć się zarówno na samotny, pancerny Monitor, jak i na zwyczajnych, rządnych skarbów krasnoludów. Różnią się od powszechnie znanych „ładowych” krasnoludów tym, że unikają panczerzy, ale i jeszcze trudniejszym obejściem i pociągami do rumu.

Bandę krasnoludów możesz wystawić na ich zwykłych zasadach.

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc
Pałka, młot lub buzdycan	3gc
Topór	5gc
Miecz	7gc
Broń dwuręczna	15gc

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	
Pistolet pojedynkowy	25/50gc	Tylko herosi
Muszkiet	35gc	Tylko Strzelcy i Inżynier
Armatka	65gc	Tylko Inżynier
Kula/Łańcuch/Kartacz	5/2/2gc	

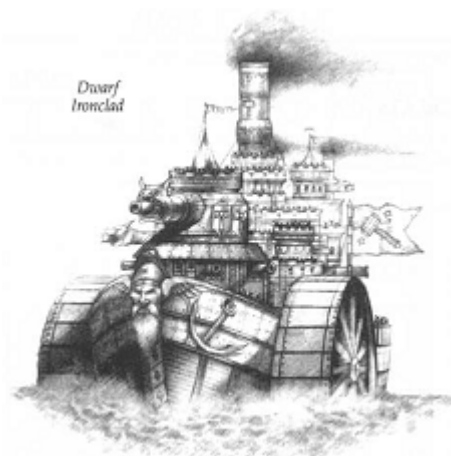
Pancerz

Utwardzane skóry	5gc
Lekka zbroja	20gc
Puklerz	5gc
Helm	10gc



Przy budowaniu okrętu celuj w małą, pancerną jednostkę parową. Lepiej się zwyczajnie nie da! Oczywiście możesz zbudować im drakkar, ale na własną odpowiedzialność...

Co do modeli nie musisz się kępować z dowolnymi klimatami konwersji: krasnoludy nadadzą się zarówno na już istniejące klimaty wikińskie, jak i klasyczne czapki i umundurowanie piechoty morskiej, a i zwyczajnie możesz w ich miejsce bez żadnych konwersji wystawić Zabójców Long Drong`a. Nie kępuj się!



Kislevici

(Kislevite Warband)

Mało kto kojarzy ten naród z żeglowaniem, ale też mało kto miał do czynienia z Erengradzkimi załogami okrętów na tyle długo, by później o tym opowiadać. Część z nich decyduje się czasem na korsarską robotę, albo zwyczajnie w świecie wsiadają na okręt na którym przejmują władzę.

Bandę Kislevu możesz wystawić na normalnych zasadach z podręcznika.

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc	
Pałka, młot lub buzdycan	3gc	
Topór	5gc	
Miecz	7gc	
Broń dwuręczna	15gc	Tylko herosi
Bosak lub Halabarda	10gc	

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	
Pistolet pojedynkowy	25/50gc	Tylko herosi
Krótki łuk		Tylko herosi
Muskiet	35gc	Tylko Strzelcy
Noże do rzucania	15gc	

Pancerz

Utwardzane skóry	5gc	
Lekka zbroja	20gc	Tylko herosi
Puklerz	5gc	
Hełm	10gc	Tylko herosi



Jeśli chcesz zbudować im jakiś okręt zdecyduj się na zwyczajny ludzki okręcik z kislevskimi dodatkami. Zauważ że Erengradzcy kislevczycy to jedyna banda ludzka w tym dodatku nie opierająca się o zasady Marienburga. Nazywajcie to sobie jak chcecie- dla nas to zwyczajny sentyment!



Marienburgscy Najemnicy

(Marienburg Mercenaries)

Kto jak nie mieszkańcy Marienburga, miałby stać się imperialnym przedstawicielem wolnej floty na morzach całego świata?! Stworzeni jako banda z miasta portowego idealnie nadaje się na uniwersalny szablon ludzkiej bandy piratów, korsarzy, a nawet regularnych wojsk morskich Starego Świata!

Bandę Marienburga możesz wystawić na normalnych zasadach z podręcznika.

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc	
Pałka, młot lub buzdycan	3gc	
Topór	5gc	
Miecz	7gc	
Broń dwuręczna	15gc	Tylko herosi
Bosak lub Halabarda	10gc	

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	
Pistolet pojedynkowy	25/50gc	Tylko herosi
Garłacz	30gc	Tylko Strzelcy
Muszkiet	35gc	Tylko Strzelcy
Strzelba myśliwska	200gc	Tylko Strzelcy
Armatka	65gc	Tylko Strzelcy
Kula/Łańcuch/Kartacz	5/2/2gc	

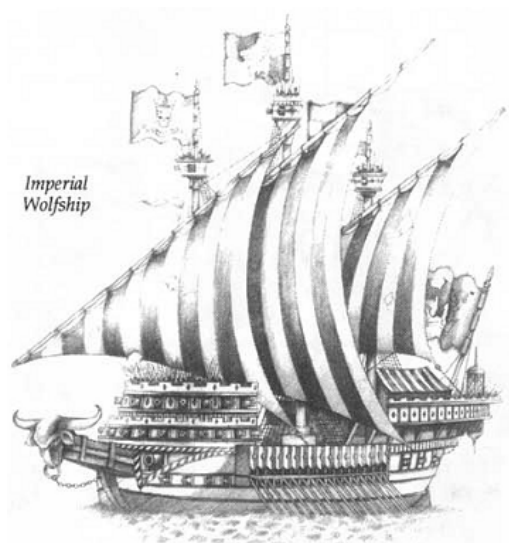
Pancerz

Utwardzane skóry	5gc	
Lekka zbroja	20gc	Tylko herosi
Puklerz	5gc	
Helm	10gc	Tylko herosi

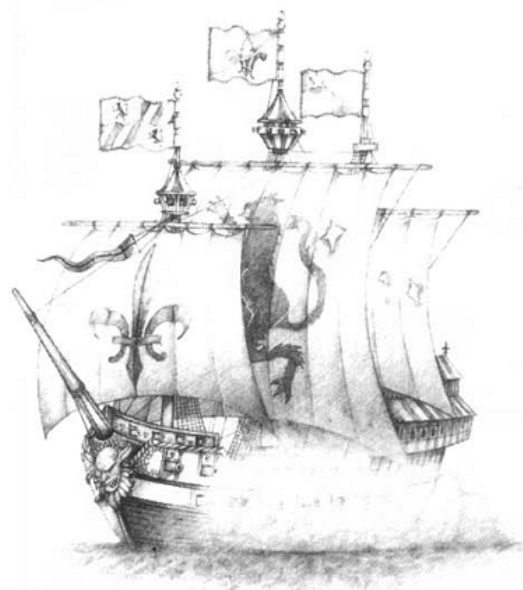


Budując ich statek wzoruj się na imperialnych okrętach przedstawianych przez Games Workshop w tak wielu książkach, dodatkach czy grach. Równie dobrze może być to replika jakiegoś okrętu z naszego świata, jak i praktycznie Mordheimowa kamieniczka postawiona na kadłubie okrętu.

Oczywiście wykorzystanie tej bandy nie zmusza Cię do stwierdzenia, że Twoja załoga pochodzi z Marienburga! Dokładnie na tych samych zasadach możesz wystawić załogi z Bretonni, Eastalii, Tileii, a nawet sławnych piratów z Księstw Granicznych czy legendarnej Sartossy!



Bretonnian Corsair



Orczy Motłoch

(Da Mob)

Nie jedna banda zielonoskórych zablądziła już na morzu i siała postrach od portu do portu. Awanturczy tryb życia orków i goblinów robi z nich wspaniałych marynarzy i jeszcze lepszych piratów. Przy klasycznych zasadach higieny na okrętach nawet ich zapach nie przeszkadza aż tak bardzo jak mogłoby się wydawać!

Bandę Orków i Goblinów wystawić możesz na normalnych zasadach, oprócz następujących:

- Nie możesz wystawiać Squigów

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc	
Pałka, młot lub buzdygan	3gc	
Topór	5gc	
Miecz	7gc	
Broń dwuręczna	15gc	Tylko Orki
Bosak lub Halabarda	10gc	Tylko Orki

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	Tylko herosi
Pistolet pojedynkowy	25/50gc	Tylko herosi
Krótki łuk	5gc	
Muszkiet	35gc	Tylko Orki
Armatka	65gc	Tylko herosi, nie Szaman
Kula/Łańcuch/Kartacz	5/2/2gc	

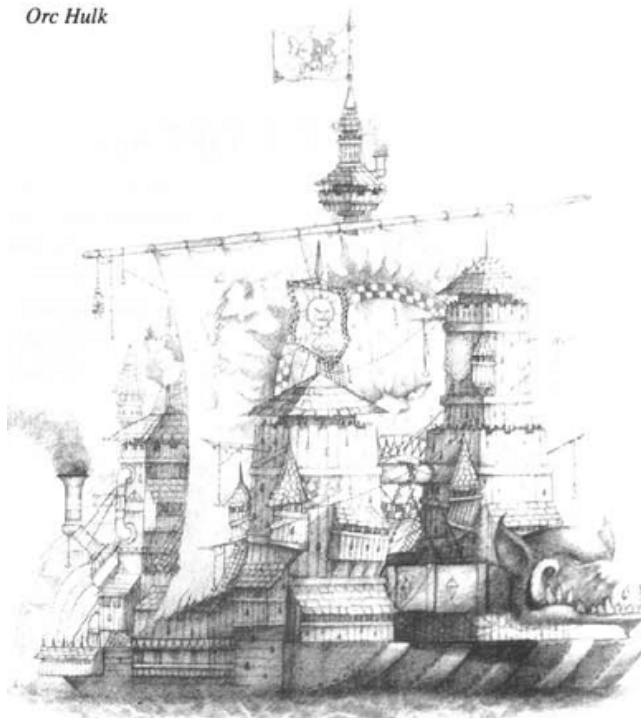
Pancerz

Utwardzane skóry	5gc	
Lekka zbroja	20gc	Tylko herosi, nie Szaman
Puklerz	5gc	
Helm	10gc	Tylko herosi



Nie zamierzamy radzić Ci jak budować orcze okręty... po prostu chwycić dowolną dostępną pod ręką garść śmieci i do dzieła! Nawet nie musisz zastanawiać się czy takie coś faktycznie potrafiłoby pływać. Skoro istnieje, to najpewniej potrafi!

Orc Hulk



Skaveni

(Skaven)

Od czasu gdy jaszczurołudzie z Lustrii „pogonili szczurom kota”, ich tunele w niektórych częściach świata stały się zwyczajnie niemożliwe do wykorzystania. Jednak w żaden sposób nie ograniczyło to ich rządy ekspansji i możliwości poszukiwania spaczenia na terenie całego świata.

Wzorując się na zasadach klanu Eshin możesz wystawić swoją bandę, pamiętając że:

- Nie możesz wystawiać gigantycznych szczurów

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc	
Pałka, młot lub buzdycan	3gc	
Miecz	7gc	
Bosak lub Halabarda	10gc	Tylko herosi
Płaczące ostrza	50gc	Tylko herosi
Szpony bojowe	35gc	Tylko herosi

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	Tylko herosi, nie Czarownik
Pistolet spaczeniowy	35/75gc	Tylko herosi, nie Czarownik
Muskiet	35gc	Tylko herosi
Noże do rzucania	15gc	Tylko herosi

Pancerz

Utwardzane skóry	5gc
Puklerz	5gc



To jak zbudujesz okręt skaweński zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Pod względem umiejętności konstrukcyjnych możliwości Skavenów przypominają mocno połączenie tych orczych i tych krasnoludzkich. Możesz zrezygnować z masztów i żagli na rzecz wielkich kotłów i kół napędowych, ale nie musisz... wręcz możesz połączyć jedno z drugim! Zostawiamy to Twojej inwencji wiedząc, że pewnie i tak klimat szczurzych wojaków wyczuwasz wyśmienicie.



Ożywieńcy

(Undead)

Dowodzeni przez wampira pożeracze zwłok, gnijące topielce i obrzydliwi słudzy, to jeden z najpowszechniejszych żeglarskich mitów. Spotykane od Sartossy po południowe brzegi Lustrii, okręty dowodzone przez nieumarłych nawiedzają wybrzeża wszystkich kontynentów. Nawet gdy komuś uda się takowy okręt zatopić, może być pewien że prędzej czy później jego załoga wydobędzie go na powierzchnię i pierwsze co zrobi, to ruszy na poszukiwanie zemsty...

Możesz wystawić bandę piratów- ożywieńców korzystając z zasad Ożywieńców z podręcznika, pamiętając o tym, że:
- Nie możesz wystawić Wielkich Wilków.

Lista ekwipunku

Broń ręczna

Sztylet	0/2gc	
Pałka, młot lub buzdycan	3gc	
Topór	5gc	
Miecz	7gc	
Broń dwuręczna	15gc	Tylko Wampir i Obrzydliwcy
Bosak lub Halabarda	10gc	

Broń strzelecka

Pistolet	15/30gc	Tylko Wampir
Pistolet pojedynkowy	25/50gc	Tylko Wampir
Muszkiet	35gc	Tylko Nekromanta i Obrzydliwcy

Pancerz

Utwardzane skóry	5gc	
Lekka zbroja	20gc	Tylko Wampir
Puklerz	5gc	



Dodanie gotycko- mrocznego klimatu ewentualnemu okrętowi nie powinno być większym problemem... Budujesz imperialny okręt, dodajesz masę gargulców, nagrobków, pajaków i nietoperzy. Gdzie tylko możesz wykorzystujesz motyw kości i czaszek. Całość malujesz na depresyjne kolory i możesz być pewien, że nikt nie pomyli takiego statku z wozem cyrkowym...



Nowe zasady broni palnej

Jak wspomniano na wstępie, dla nadania większego klimatu i zwiększenia powszechności broni palnej w dodatku, przyjmuje się w nim nowe zasady działania broni palnej. Oto one:

Pistolety zwiększają swój zasięg z 6 do 9 cali.

Pistolety pojedynkowe zwiększają swój zasięg z 10 do 12 cali.

Pistolety spaczeniowe zwiększają zasięg z 8 do 10 cali.

Muszkiety i strzelby myśliwskie nie otrzymują karnego modyfikatora za zasięg.

Dodatkowo niektóre bandy otrzymują dostęp do małej, pokładowej armatki, opisaney w nieoficjalnej bandzie Piratów. Jej zasady znajdziecie w pliku kompilującym zasady zewnętrzne, choć załączamy je tu skrótowo:

Armatka

Posiada zasady opisane w nieoficjalnej bandzie Piratów do Mordheim (Swivel Gun – Koszt 65gc; Rzadkość 8; maksymalnie jedna na bandę).

Podlega zasadom Move Or Fire i Prepare Shot.

Wymaga specjalnej amunicji kupowanej na jeden strzał przed bitwą. Amunicję tą dzielimy na kule, kule łańcuchowe i kartacze.

Kula - Zasięg: 36 cali; Siła: 5; Modyfikator pancerza: -2; W wynikach obrażeń 2-4 traktuj jako Ogluszenie.

Łańcuch - Zasięg: 24 cale; Siła 4; Modyfikator pancerza -1; Każde trafienie na 4+ wywołuje efekt traktowany jak Ogluszenie, nawet jeśli model nie może być Ogluszony zgodnie z zasadami (np. spętanie Wampira łańcuchem).

Kartacz - Zasięg: 24 cale; Siła 3; Modyfikator pancerza: brak; Jeśli trafi, d6 innych wrogich modeli w odległości 4" także ma szanse na trafienie (dokładniej sprawdź w liście bandy Piratów!)

Zauważ, że nie każda z band posiada dostęp do tej broni i że zawsze maksymalnie jeden model w bandzie może jej używać!



Handel

Miasta portowe wszystkich kontynentów to największe ośrodki handlu, źródło najbardziej egzotycznych towarów, rynki zbytu najbardziej szemranych interesów. Tu nie ważne kim jesteś: jeśli pilnujesz miejscowego prawa, możesz być nawet znanym, seryjnym mordercą z innego portu. Tu liczy się pieniądz, a ten lubi przechodzić z rąk do rąk. To udaje mu się dzięki towarowi. Wszystko jedno jak rzadkiemu i czy jak bardzo nielegalnemu. Broń, trucizny, używki czy sami ludzie: w miastach portowych kupisz wszystko... i nawet nie musisz długo szukać!
Inna sprawa ile z tego sprzętu faktycznie przyda Ci się na morzu.

W naszym dodatku zasady działania większości przedmiotów nie zmieniają się ani o jotę – zmieniają się za to czasem ich ceny i zazwyczaj dostępności. Nie zdziw się więc, jeśli okaże się, że przedmiot za który do tej pory płaciłeś fortunę znajdziesz za bezcen, albo którego nigdy nie mogłeś znaleźć leżał będzie na pierwszym straganie – taki właśnie ma być urok tego dodatku!

Przedmiot	Koszt	Dostępność			
<u>Broń do walki wręcz</u>			Kitajskie jedwabie	50+2d6gc	Rzadkość 8
Topór	5gc	Powszechny	Karmazynowy cień	35+d6gc	Rzadkość 6
Pałka, młot lub buzdycan	3gc	Powszechny	Ciemny jad	30+2d6gc	Rzadkość 6
Sztylet	0/2gc	Powszechny	Elfi płaszcz	120+3d6gc	Rzadkość 10
Broń dwuręczna	15gc	Powszechny	Czosnek	1gc	Powszechny
Broń z gromrilu	4x koszt	Rzadkość 11	Książka kucharska	30+3d6gc	Rzadkość 6
Bosak lub halabarda	10gc	Powszechny	Zioła lecznicze ****	25+2d6gc	Rzadkość 7
Broń z ithilmaru	3x koszt	Rzadkość 7	Relikwia	15+3d6gc	Rzadkość 8
Miecz	7gc	Powszechny	Strzały myśliwskie	25+d6gc	Rzadkość 6
<u>Broń strzelecka</u>			Lampa	10gc	Powszechny
Garłacz	30gc	Rzadkość 7	Szczęśliwy talizman	10gc	Rzadkość 6
Pistolet strzałkowy	35gc	Rzadkość 8	Grzyby szaleństwa	30+3d6gc	Rzadkość 7
Pistolet pojedynkowy	30/60gc	Rzadkość 8	Korzeń mandragory	25+d6gc	Rzadkość 6
Elfi łuk	35+3d6gc	Rzadkość 10	Fragment mapy skarbów	20+4d6gc	Rzadkość 7
Muszkiet	35gc	Rzadkość 6	Sieć	5gc	Powszechny
Strzelba myśliwska	200gc	Rzadkość 10	Lina z hakiem	5gc	Powszechny
Pistolet	15/30gc	Rzadkość 6	Doskonały proch	30gc	Rzadkość 9
Kusza samopowtarzalna	40gc	Rzadkość 7	Księga magii	275+2d6gc	Rzadkość 10
Krótki łuk	5gc	Powszechny	<u>Inne *****</u>		
Noże do rzucania	15gc	Powszechny	Rapier (tylko ludzie)	15gc	Rzadkość 5
Armatka	65gc	Rzadkość 8	Łamacz mieczy	30gc	Rzadkość 8
Kula/Łańcuch/Kartacz	5/2/2gc	Rzadkość 8	Teleskop	75+3d6gc	Rzadkość 9
<u>Pancerze</u>			Proch błyskowy	25+2d6gc	Rzadkość 8
Puklerz	5gc	Powszechny	Róg wojenny	30+2d6gc	Rzadkość 8
Helm	10gc	Rzadkość 5	Królicza łapka	10gc	Rzadkość 5
Zbroja z ithilmaru *	90gc	Rzadkość 9	<u>Pirackie *****</u>		
Lekka zbroja	20gc	Rzadkość 7	Armatka	65gc	Rzadkość 8
Tarcza **	5gc	Rzadkość 8	Kula/Łańcuch/Kartacze	5/2/2gc	Powszechny
Utwardzane skóry ***	5gc	Powszechny	Kompas	45+2d6gc	Rzadkość 8
<u>Różne</u>			Hak zamiast dłoni	4gc	Powszechny
Czarny Lotos	10+d6gc	Rzadkość 7	Papuga	15gc	Rzadkość 8
Woda święcona	10+3d6gc	Rzadkość 7	Drewniana noga	8gc	Powszechny
			Łuneta	150+3d6gc	Rzadkość 8

* może ją nosić każdy, kto może nosić lekką zbroję

** dla wszystkich band poza Zwierzoludźmi wymaga umiejętności Weapons Training

*** przedmiot opisany w Opulent Goods (Mordheim Annual 2002, strona 16)

**** zmieniona zasada działania! – nie można ich używać w bitwie i nie daje się ich bohaterowi, a trzyma w ekwipunku bandy. Gdy któryś z herosów w tabeli Poważnych obrażeń wylosuje „Śmierć” (11-15) możesz użyć ziół aby ją przerzucić. Musisz zaakceptować drugi wynik, nawet gdyby znów wypadła „Śmierć”

***** przedmioty z Ye Olde Curiosity Shoppe opisane w Mordheim Annual 2002 (strona 84)

***** Przedmioty specjalne opisane w nieoficjalnej bandzie Piratów do Mordheim (tej samej z której wzięto armatkę z pociskami i umiejętności specjalne Piratów)



Eksploracja

Jak łatwo się domyślić, nie jesteśmy już dawno w zrujnowanym, stęchłym mieście trącącym zgnilizną. Nawet wiatry chaosu szalejące nad wodami w śmiertelnym tańcu wydają się nieść ze sobą nie mroczne i nieuniknione zło, a kolejną przygodę. Wystarczy chwycić się lin, stanąć na burcie i wciągnąć haust słonego, świeżego powietrza, aby poczuć że jest się w jedynym miejscu, w którym nikomu nie grozi melancholia. Z tego względu nikt nie zbiera tu świecących kawałków kamieni (no chyba że się trafią!), ale porzucone kufarki ze złotem, cenne przedmioty i zapomniane artefakty czy nawet rzadkie, ledwo znane nauce motyle. Wszystko to nazywamy Skarbami i to w celu ich znalezienia rzucamy w fazie eksploracji.

Dodatkowo oczywistym wydaje się fakt, że przeczesując samotne skały, opuszczoną wioskę, małą wysepkę czy wrak statku, ciężko będzie trafić na zrujnowane elementy miasta trafionego kometą. Jednocześnie nie chcemy ograniczać Waszej wyobraźni w scenariuszach i prowadzeniu własnej bandy, dlatego w tym dodatku tabela eksploracji ogranicza się jedynie do wielkości odnalezionych „dodatkowych” skarbów: całą resztę przecież i tak banalnie prosto zakupić można za nie w dowolnym porcie!

Dwójki

11	d3gc
22	2d3gc
33	3d3gc
44	4d3gc
55	5d3gc
66	6d3gc + Mapa skarbu

Trójki

111	d6gc
222	2d6gc
333	3d6gc
444	4d6gc
555	4d6gc + Mapa skarbu
666	5d6gc + Mapa skarbu

Czwórki

1111	5d6gc
2222	6d6gc
3333	6d6gc + Mapa skarbu
4444	7d6gc + Mapa skarbu
5555	8d6gc + Mapa skarbu
6666	9d6gc + Mapa skarbu

Piątki

11111	10d6gc
22222	11d6gc
33333	11d6gc + Mapa skarbu
44444	12d6gc + Mapa skarbu
55555	13d6gc + Mapa skarbu
66666	13d6gc + Mapa skarbu + Pierścień

Szóstki

111111	14d6 + Mapa skarbu
222222	14d6 + Mapa skarbu + Pierścień
333333	15d6 + Mapa skarbu + Pierścień
444444	15d6 + Mapa skarbu + Mały Artefakt
555555	16d6 + Mapa skarbu + Mały Artefakt
666666	16d6 + Mapa skarbu + Artefakt



Mapy skarbów – mapy ukrytych skarbów, to sprawa dzięki której życie pirata nabiera kolorów i dzięki której przestaje być jedynie losowym napadaniem na inne jednostki pływające (albo uciekaniem przed nimi). Mapy skarbów w naszym dodatku działają dokładnie tak, jak Mapy Mordheim w Mordheim, jednak jest ich na tyle wiele, aby z biegiem czasu ułatwiać graczom odnajdywanie artefaktów będących celem całej przygody.

Pierścienie

Pierścienie na które czasem można trafić wśród skarbów, to dość powszechne fragmenty biżuterii naładowane magią tak, by wpływała ona na posiadacza przynosząc mu szczęście. Stosowane przez niemal wszystkie rasy są tak powszechne, że postanowiliśmy oddzielić je od innych artefaktów. Każdy bohater w Twojej bandzie, (pod warunkiem że posiada dłonie, a nie kikuty, macki albo haki) może założyć takowy pierścień. Co ciekawe może założyć ich kilka (przyjmijmy że maksymalnie 5 na jedną dłoń), a ich efekty mogą się kumulować! Niestety taki „władca pierścieni” nie może pokładać swojego zaufania tylko w nich: jeśli wszystkie modyfikatory sugerowałyby że dzięki pierścieniom jego akcje udają się zawsze, warto pamiętać, że przy wyrzuceniu 1 na k6 akcja zawsze się nie udaje (chyba że to test cechy- wtedy wyrzucenie 6 oznacza ten sam efekt).

Oto pierścienie na które można natrafić w swojej wędrówce:

1 Pierścień Dyplomaty

Jak wszyscy wiedzą, bycie dyplomatą czy politykiem poza niewątpliwymi zaletami ciągnie za sobą kilka dość nieprzyjemnych konsekwencji. Z tego właśnie względu większość co znamienitszych elfich rodów zaopatrywała swych przedstawicieli w ten właśnie pierścień mający ich chronić przed nie zawsze czystymi zakusami „partnerów” w dyskusjach.

Model noszący ten pierścień staje się odporny na działanie wszelkich trucizn i narkotyków. Jednocześnie żaden inny pierścień na jego dłoni nie ma racji bytu: nie będzie on przynosił żadnych bonusów. To samo dotyczy wszystkich posiadających pierścienie przeciwników i sojuszników w tej samej walce wręcz co posiadacz Pierścienia Dyplomaty.

2 Pierścień Zmysłów

Kolejny pierścień wytworzony przez elfy, tym razem o dziwo te mroczne (mimo, że stosowane przez wszystkie). Pierścień dość znacząco wyostrza zmysły jego posiadacza, co miało jeszcze bardziej rozwinąć hedonistyczne możliwości elfów. O dziwo pierścień przydaje się również w innych, bardziej praktycznych sytuacjach.

Posiadacz pierścienia otrzymuje +1 Inicjatywy, dzięki czemu może w ten sposób przekroczyć nawet swoje rasowe maksimum.

3 Pierścień Sermierza

Przedłużenie starożytnej tradycji noszenia pierścieni wojennych na Albionie, znalazło swoje odbicie w tym dziele jubilerskim, wykonywanym na różne sposoby przez najróżniejsze rasy, nie zawsze świadome pochodzenia pomysłu.

Posiadacz pierścienia otrzymuje modyfikator +1 do skuteczności Parowania.

4 Pierścień Kupca

Gdy ludzie ze starego świata wyruszyli drogą morską ku nowym lądom, pierścienie te w do dziś nieznanach okolicznościach znalazły się na palcach najbardziej zasłużonych handlowców Staroświatowej Kompanii Handlowej, którzy nie bali się sami wsiąść na statki i osobiście doglądać własnych spraw w portach.

Nie wiadomo, czy w pierścieniach faktycznie znajduje się magia, ale sam ich widok zachęca kupców do zacieśnienia przyjaźni z właścicielem i przedstawienia swych najwartościowszych towarów.

Posiadacz pierścienia otrzymuje +2 do rzutu na odnajdowanie Rzadkich przedmiotów, oraz kupuje je za cenę o d6gc niższą niż normalnie (ale nie mniej niż połowa ich wartości!).

5 Pierścień Poszukiwacza Skarbów

Krążą legendy o pierścieniach które niejednemu żeglarzowi pomogły w odnalezieniu gigantycznego skarbu. Wprawdzie nie wiadomo jak dokładnie wyglądają, ale każdy kto faktycznie chce odnaleźć wielki majątek kupuje ich tyle ile tylko może.

Posiadacz pierścienia, o ile nie był OOA może do jednej kości eksploracji dodać lub odjąć jedno oczko. Drugi pierścień może pozwolić na zrobienie tego samego z inną kością lub dodanie/odjęcie kolejnego oczka od tej samej kości.

6 Pierścień Doświadczenia

Ponoć pierścienie te rozdawane są w najróżniejszych szkołach magii najróżniejszych ras. Mówi się, że ich posiadacz ma doskonałą pamięć, szybko się uczy i z biegiem czasu popełnia coraz mniej błędów.

Posiadacz pierścienia, o ile nie był OOA, po każdej bitwie ma szansę otrzymania dodatkowego Punktu doświadczenia. Jeśli posiada jeden taki pierścień stanie się to na 4+ przy rzucie k6, przy dwóch na 3+, przy trzech na 2+. Większa ilość pierścieni nie przyniesie dodatkowego rezultatu.



Kupowanie pierścieni:

O dziwo pierścienie, w przeciwieństwie do innych artefaktów, da się nie tylko odnaleźć w skrzyniach ze skarbami, ale i spokojnie można je kupić. Niestety nigdy nie wiadomo, czy taki zakup dotyczyć będzie faktycznie magicznego pierścienia, czy tylko jakiejś nędznej

podróby. Po pierwsze musisz znaleźć jakiegoś handlarza (a może raczej pasera), który zechce Ci takie świciełko sprzedać. Rzadkość jego występowania normalnie ocenia się na Rzadkość 8, ale funkcjonują przy tym wszystkie możliwe modyfikatory odnajdowania przedmiotów.

Rodzaj	Cena	Szczęście*	Wartość**
Prosty pierścień	25+k6gc	6+	2k6gc
Zdobiony pierścień	35+2k6gc	5+	3k6gc
Piękny pierścień	45+3k6gc	4+	4k6gc

* Szansa na bycie magicznym pierścieniem przy rzucie k6

** Realna wartość sprzedaży pierścienia gdyby okazał się niemagicznym

Jak widać trzeba mieć niesamowite szczęście i sporo kasy, by na magiczny pierścień się załapać... ale kimże jest pirat bez masy bizuterii?!

Małe artefakty

Małe artefakty to przedmioty bardzo rzadkie i dające wiele możliwości, często magiczne lub zwyczajnie niezrozumiałe w działaniu. Dlaczego zwane są małymi, mimo że dają tak wielkie możliwości? Głównie dlatego, że mimo rzadkości występowania nie są unikalne. O ile większość artefaktów istnieje tylko w ilości jednej sztuki, o tyle o małych artefaktach wiadomo, że jest ich więcej. Z tego względu może się nawet zdarzyć, że w swych podróżach po morskich falach uda Ci się kiedyś znaleźć któryś z nich... a może nawet i dwa?

Lustria, Południowe Krainy, Ind

Wszystkie wymienione tu małe artefakty dotyczą mórz okołolustriańskich, Południowych Krain i Półwyspu Indu (dotyczą głównie przedmiotów Amazonek z ich listy bandy, ale i nie tylko). Nie wykluczone jest jednak odnalezienie ich również w innych rejonach świata, jednak o wiele rzadziej, co najlepiej przedstawiają chyba zasady handlu nimi.

1 Oko Pradawnych

Mały kryształ przypominający modne ostatnio w Imperium monokle doskonale wyostrza wzrok posiadacza tego przedmiotu.

Model posiadający monokl otrzymuje +1 Inicjatywy, zasięg jego wykrywania przeciwników rośnie dwukrotnie, a zasięg strzału z broni dystansowej wzrasta o 3 cale (dla broni o zasięgu poniżej 15 cali) i 6 cali dla pozostałej.

2 Amulet Księżycowy

Ci którym udaje się takowe odnaleźć mówią o pradawnych świątyniach w sercu tropikalnej dżungli, albo wojowniczych kobietach mieszkających w lasach Lustrii. Osoby je noszące zdają się nie zwracać na siebie uwagi, a zmuszanie się do patrzenia na nie wywołuje nierzadko zawroty głowy i poczucie rozmywania się oglądanej postaci.

Każdy kto chciałby strzelać do posiadacza amuletu otrzymuje karny modyfikator -1 do trafienia. Dodatkowo wykrywanie ukrytego posiadacza możliwa jest zawsze jedynie wtedy, gdy osoba wykrywająca znajduje się w odległości 2 cali od miejsca ukrycia (bycie elfem lub posiadanie Oka Pradawnych zwiększa tą odległość do 4 cali).

3 Płaszcz Wodnika

Legends o mieszkańcach mórz i podmorskich ludach krążyły wśród marynarzy od wieków. Poznanie Skinków w Lustrii udowodniło, że możliwe jest istnienie gadzich istot, dla których woda jest środowiskiem naturalnym.

Ten płaszcz jednak albo sugeruje istnienie ryboludzi (kto wie jakie mutacje chaos wywołał pod wodą?), albo dziwaczne poczucie estetyki twórcy tych płaszczy. Całość przypomina małą opończę z kapturem z maską na twarz, opadającą ściśle na plecy z małą płetwą grzbietową, oraz ramiona z płetwopodobnymi rękawicami. Na dodatek całość jest na tyle rozciągliwa, że pasuje niemalże na każdego.

Posiadanie płaszcza umożliwi szybkie poruszanie się pod wodą i wydłuży czas przebywania pod nią. Osoba która go nosi otrzymuje zasadę Aquatic, a gdy stanie się OOA z powodu wypadnięcia za burtę okrętu, jej wynik w Poważnych obrażeniach zawsze traktuje się jako Full Recovery.

4 Słoneczna Bransoleta (6+ szans na parę)

Wykonana z wielokolorowego, odpornego na korozję egzotycznego metalu z kryształem bransoleta, okazuje się być nie tylko ciekawą ozdobą, ale i niebezpieczną bronią. Umiejętnie użyta wypuszcza w kierunku wroga śmiertelne, świetliste pociski, przebijające się przez najtwardsze materiały.

Bransoletę traktuj jako pistolet o sile 4, mogący strzelać co rundę, mający zasięg 12" bez karnych modyfikatorów do trafienia za daleki zasięg i całkowicie ignorujący rzuty pancerza trafionego modelu.

5 Słoneczny Kostur

Wykonany z tego samego co bransolety egzotycznego metalu przedmiot, wygląda jak wykuty w niezrozumiały



sposób kostur, który potrafi skupić energię promieni słonecznych w jeden, śmiertelny pocisk.

Kostur działa jak broń strzelecka o zasięgu 24", Siła 4, bez karnych modyfikatorów do trafienia za zasięg, strzelająca co turę i ignorująca rzuty pancerza ranionego modelu.

6 Pas Przedwiecznych

Na pierwszy rzut oka to zwykły, szeroki pas z dużą kłamrą. Po bliższym przyjrzeniu się można zauważyć, że

materiały z których go zbudowano, nie do końca są tym czym się wydają. W rzeczywistości przypominająca rekinią skórę i żeliwną kłamrę konstrukcja zawiera w sobie magię, dającą ochronę porównywalną z najpotężniejszymi pancerzami.

Generowany przez pas magiczny pancerz daje niemodyfikowaną ochronę pancerza na 4+ (nie można jej ani zmniejszyć, ani zwiększyć, ani nawet zdjąć strzałem ze Słonecznej Bransolety czy Kostura).

Jeśli jakimś cudem jednej postaci uda się zgromadzić jednocześnie i używać Oka, Amuletu oraz Pasa, a do tego być uzbrojonym w Słoneczną Bransoletę lub Kostur, możesz potraktować go jako Wojownika Przedwiecznych. Od tej pory, poza działaniem ekwipunku, działać na nim będzie Błogosławieństwo Przedwiecznych dające +1 Ruchu oraz automatyczne zdawanie wszystkich testów opartych na Cechach Przywódczych (za wyjątkiem Testu Rozbicia). Zasada ta nie dotyczy wyznawców chaosu, czyli band Zwierzoludzi, Skavenów i Kultu Opetanych, których Wojownik Przedwiecznych dodatkowo nienawidzi.

W jednym z pierwszych rozszerzeń „do dodatku do dodatku” znajdziecie mniejsze artefakty dla następujących lokacji:

- Ulthuan i Naggaroth
- Norsca, Albion, wybrzeże Morza Szponów
- Estalia, Tilea, Złe Ziemie, Arabia
- Cathay, Nippon

Kupowanie Małych Artefaktów

Chociaż Małe Artefakty pozostają cennymi nabytkami, są tacy, którzy pragną czasem nie tylko z nich korzystać, ale i nimi handlować. Domorośli archeolodzy, hieny cmentarne, zwykli grabieżcy – dla większości z nich magiczne przedmioty to nie tyle artefakty dające moc i władzę, co zwyczajny balast zagrażający ich cichej egzystencji... ale nadal cenny balast! Z tego powodu zbierają wszystko co wpadnie im w ręce i próbują to sprzedać po jak najwyższej cenie, którą czasem o dziwo dostają!

Aby zakupić Mały Artefakt, najpierw musisz znaleźć człowieka, który mógłby chcieć Ci go sprzedać. Problem polega na tym, że nie jest z tym tak łatwo. Handlarza Osobliwości, bo tak ich nazwiemy, szuka się jak przedmiotu o Rzadkości 12. Na szczęście podczas poszukiwań można go trochę zachęcić sypiąc złotem informatorom, przez których poszukuje się takowego – każde 5gc włożonych w poszukiwanie zmniejsza jego Rzadkość o 1, ale tylko dla tego herosa! Na szczęście w poszukiwaniach spokojnie możesz skorzystać z umiejętności swoich herosów, ale one też dotyczyć będą jedynie herosa który je posiada.

Jednak znalezienie handlarza to nie wszystko! Gdy już jednego znajdziesz, na pewno zażąda 20gc za samo zajrzenie do jego zapasów. Teraz tylko od herosa zależy, czy znajdzie w nich coś wartościowego, czy kupi zwyczajny szmelc. Masz trzy szanse by przyjrzeć się przedmiotom, wykonując po kolei trzy rzuty na dostępność. Przed każdym rzutem musisz zadeklarować z

której okolicy artefaktu szukasz. Jeśli należy on do grupy przedmiotów z okolicy w której aktualnie się znajdujecie rozgrywając scenariusze, to Mały Artefakt znajdziesz przy Rzadkości 10. W przypadku pozostałych terenów weź pod uwagę Rzadkość 12.

Gdy okaże się, że jednak udało się coś znaleźć rzuć k6 by ustalić na który artefakt trafiłeś. Gdy już wszystko wiesz, pora ustalić cenę, a co do tego możesz być pewien, że nie będzie niska! Dokładnie mówiąc wynosić będzie 100+5k6x4gc (100+5k6x3gc jeśli bohater zna się na handlowaniu). Jeśli masz tyle pieniędzy, to możesz go kupić. Jeśli nie masz...

... to masz jeszcze szansę! Nie będziesz już musiał szukać kupca wiedząc gdzie jest, a i przedmiotu też nie, bo doskonale wiesz co kupiec posiada. Zostaje jedynie sprawdzić czy go przypadkiem nie sprzedał! Jeśli uzbierasz już ustaloną kwotę i nadal jesteś zdecydowany na zakup, wystarczy znów rzucić na dostępność. Rzadkość wyszukanego przedmiotu wynosi:

Czas	Dostępność
Po 1 potyczce	Rzadkość 3
Po 2 potyczkach	Rzadkość 5
Po 3 potyczkach	Rzadkość 7
Po 4 potyczkach	Rzadkość 9
Po 5 potyczkach	Rzadkość 11
Po 6 potyczkach	Niedostępny!

Skomplikowane? Takie ma być! Nikt nie mówił, że będzie łatwo!



Artefakty

W przeciwieństwie do Małych Artefaktów, te przedmioty istnieją tylko i wyłącznie w jednym egzemplarzu – jeśli którykolwiek z nich istnieje już w grze, a okazuje się, że masz szansę znów na niego trafić, to po prostu przerzucь wynik na kostce. Prawdziwych artefaktów nie da się kupić, a i nie da się ich sprzedać (bo i po co, albo jak?), za to można być pewnym, że posiadacz stanie się celem wielu napadów rabunkowych i rajdów związanych tylko i wyłącznie z próbą przejęcia pożądanego przedmiotu. Nic dziwnego – większość z nich to nie dzieła nawet najstarszych magów, ale przedmioty sięgające początków czasu i tak potężne, że nigdy nie wiadomo czy to posiadacze używają ich, czy one posiadaczy...

1 Przeklęta moneta

W skarbie który znalazłeś pojawiła się jedna jedyna moneta, której posiadanie będzie utrapieniem do końca Twoich dni... i jeszcze dłużej. Od teraz Twoja załoga znana będzie jako Przeklęta Kompania...

Od momentu znalezienia monety na Twojej bandzie zaczyna ciążyć jedna z najstraszniejszych klątw znanych światu. Monety nie możesz sprzedać, wyrzucić, ani z niej zrezygnować. Po prostu czas przyzwyczaić się do konsekwencji. Za każdym razem gdy zginie Ci któryś ze stronników w jego miejsce pojawia się zombie (zgodnie z zasadami bandy Nieumarłych). Zombie nie mogą zginąć, nie możesz wykreślić ich z rozpiski i normalnie wliczają się w maksymalną ilość posiadanych jednostek. Jeśli z jakiegoś powodu przekroczysz tą liczbę, bo przybędzie Ci nowy zombie, nie możesz się go pozbyć i musisz w jego miejsce wyrzucić jednego stronnika (lub jeśli nie masz- wybranego herosa), który nie wytrzyma napięcia na pokładzie i deserteruje.

W przypadku gdy jeden z Twoich herosów miałby zginąć (wg. Tabeli poważnych obrażeń) on również zamienia się w zombie, ale na zasadach określonych w działaniu nekromanckiego Czarui Przebudzenia. Takie zombie również nie mogą zginąć, ale i również nie mogą zdobywać doświadczenia.

Jedynie kapitan, któremu zdarzyłoby się „zginąć” (zostać przeklętym), zachowuje wszystkie statystyki i umiejętności, i może dalej zbierać doświadczenie. Przy okazji jego maksymalne statystyki odpowiadają maksymalnym statystykom Wampira.

Od czasu pojawienia się pierwszego zombie wszystkie żywe jednostki zdają swoje testy Cech przywódczych z karnym modyfikatorem -1, ale cała banda zdaje Testy rozbicia z dodatnim modyfikatorem +1.

Trafiając na Przeklętą monetę masz dwa wyjścia: przyzwyczaić się do grania nie rozwijającymi się, ale nieśmiertelnymi zombiakami, albo poszukiwanie artefaktu, który wyzwoli Cię od klątwy i przywróci Ci rozpiskę z momentu nałożenia klątwy, wraz z nagłym dopisaniem do niej wszystkich zdobytych w tym czasie Punktów Doświadczenia i związanych z nimi rzutów na rozwój (dlatego warto ją zachować i stworzyć nową w zamian, wraz z zaznaczaniem momentów dokupowania nowych marynarzy nim zamienią się w zombie – nic tak nie poszerza doświadczenia jak życie po śmierci!). Artefaktem który ponoć może odwrócić klątwę jest legendarna Korona Trytonów, o której możesz przeczytać na dole tej tabeli.

2 Wesoły Roger

Wesoły Roger to chyba najbardziej znana piracka bandera w całym świecie. Wielu twierdzi, że to jedynie uniwersalny symbol, inni opowiadają legendę, według której od setek lat najwięksi piraci używali tej samej bandery, której magia sięga najgłębszych zasobów mocy

we wszechświecie. Ponoć najwięksi piraci kończąc karierę zakopywali ją wraz ze swymi skarbami, aby mogła służyć kolejnym morskim rozbójnikom na tyle bezczelnym i pewnym siebie, by po nią sięgnąć i wyciągnąć na maszt.

Drużyna posiadająca tą banderę może zawsze przerzucić pierwszy nieudany rzut Testu Rozbicia, Rzadkość wszystkich poszukiwanych przez nią przedmiotów małe o 2 i zawsze to ona decyduje kto pierwszy się rozstawia lub rozpoczyna potyczkę gdy scenariusz mówi o rzucie kością.

Tak używana flaga nie może zostać skradziona ani stracona. Jeśli jednak jesteś gotów to zaryzykować, jeden z Twoich herosów może założyć ją na plecy jako pelerynę. Wtedy oprócz wyżej wymienionych bonusów otrzymuje on Immunitet na wszelkie oddziaływania psychologiczne i budzi strach.

3 Złoty Kompas

To narzędzie tak często wykorzystywane przez marynarzy, zostało wykonane ze szczerzego złota, a jego magnetyczna igła wcale nie wskazuje biegunów, a największe w okolicy skupiska złota lub magicznej energii w zależności od życzenia posiadacza. Na szczęście dla bogatych żeglarzy ten sam posiadacz może wykluczyć z tych zbiorów własną ładownię i skierować się bezpośrednio na najbliższy, spory skarb.

Posiadacz kompasu, niezależnie od tego czy wygrał potyczkę czy nie, może dodać sobie jedną kość eksploracji, a przy okazji przerzucić do trzech z nich, jeśli uzyskane na nich wyniki mu nie odpowiadają.

4 Pięć Mocy

To potężna, pokryta czarną masą perłową, bogato zdobiona rękawica, która wielkością sprawia wrażenie, jakby zrobiono ją dla ogra. Okazuje się jednak że idealnie pasuje na niemal każdą dłoń (a raczej całe przedramię) dając jej właścicielowi Siłę, o której często nawet nigdy nie marzył.

Siła posiadacza rękawicy przy ciosach nią zadawanych rośnie do wartości równej 8 (nawet jeśli przekracza to maksimum rasowe) nie można jej jednak w żaden sposób zwiększyć. W dłoni z rękawicą nie można trzymać żadnej broni, a obrażenia nią zadawane traktować należy jako obuchowe. Jeśli z jakiegoś powodu modelowi przyjdzie zdawać test Siły, to wykonuje go tak, jakby wynosiła 8.

5 Żniwiarz

Ta zdobiona i inskrybowana niezrozumiałym alfabetem kosa szybko byłaby pewnie wpisana na listę potężnych relikwii kultu Morra, gdyby nie fakt, że nigdy nie trafiła w



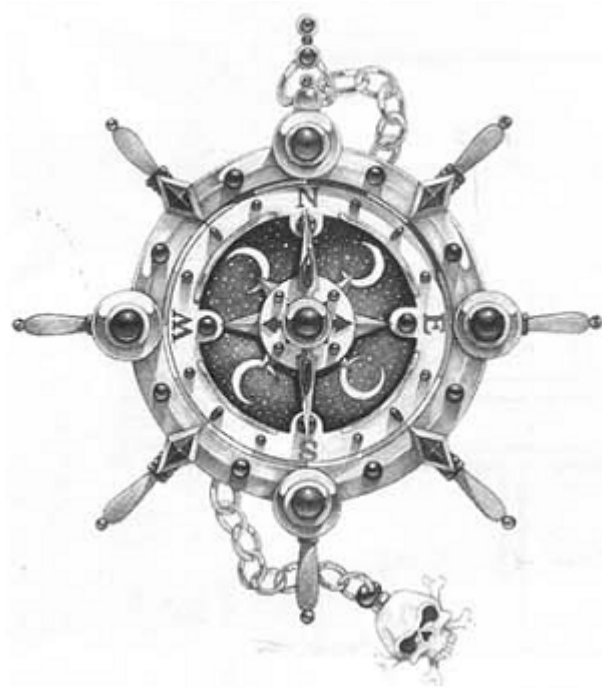
ręce jego kapitanów. Z niewiadomych przyczyn po raz pierwszy odnaleziono ją na pograniczu między ziemiami Jaszczuroludzi a Mrocznych Elfów. Jej pochodzenie nie jest do końca wyjaśnione, po części dlatego, że wszyscy jej znani właściciele byli zwyczajnymi piratami, a broń przechodziła z rąk do rąk. Raz nawet opadła na dno oceanu wraz z zatopionym okrętem właściciela, aby później powrócić w rękach jednego z wampirzych kapitanów. Ostatnio ponoć zagrzebana wśród małych lustriańskich wysepek, najwyraźniej ma szansę na posiadanie nowego właściciela.

Żniwiarz jest dwuręczną kosą funkcjonującą jak halabarda, jednak dającą +1 do trafienia, +2 do Siły i zadającą sieczne trafienia krytyczne na 5+ zamiast 6+. Całość zwieńczona jest bonusem +1 do Obrażeń.

6 Korona Trytonów

Wykonana z morskich koralu korona pochodzi według legend z głowy Królowej Mórz – mitycznej półbogini władającej trytonami, o której krążą opowieści jakoby porzuciła swe dziedzictwo dla jednego z elfich książąt. Wydaje się to mało prawdopodobno biorąc pod uwagę wielkość korony i wielkość mitycznych trytonów, jednak niewątpliwie tłumaczyłoby sympatię tych istot dla elfów. Niezależnie od prawdziwego pochodzenia artefaktu uważa się, że ten kto go posiada stanie się prawdziwym władcą mórz i nawet fale będą mu posłuszne.

Koronę nosić może tylko lider bandy, który wyposażony w nią posiada Cechy Przywódcze równie 10. Jednocześnie zdobycie korony jest jedyną metodą na zdjęcie klątwy Przekłętej Monety. Jeśli banda posiada już Koronę i znajduje Monetę, to jej przeklęta moc automatycznie nie ma nad nią władzy.



Najemnicy

Porty całego świata pełne są awanturników szukających okrętów, na które mogliby się zaciągnąć. Są też tacy, których sława sama wyprzedza i to załogi statków poszukują ich. Ich codzienne życie polega na siedzeniu w karczmach i zamtużach, wszczynaniu bójek by nie wypaść z wprawy i trwonieniu sporych majątków, które zdobyli na morzu. Gdy jednak trafią już na czyjś pokład stają się wartościową częścią załogi. O ile nie opuszczą jej w kolejnym porcie...

Ogry

Ogry na całym świecie cenione są jako najlepsi (bo w sumie najwięksi i najsilniejsi) najemnicy. To samo prawo sprawdza się na morzu. Ponoszenie żagli, noszenie skrzyń, trzymanie koła sterowego w czasie sztormu – wszystko to dla ogra jest równie łatwe i przyjemne co abordaże czy dźwiganie skrzyń ze złotem. Jedynym problemem okazać się może koszt utrzymania takowego stwora, nie zawsze wyrażany w złocie – w końcu jedzenie na wodzie też jakieś trzeba mieć, a w obecności ogra zniknąć może dość szybko...

Ogry najemnicy mogą być wynajmowani przez każdą z band gotową im zapłacić.

Ogr Marynarz

To klasyczny przedstawiciel tej rasy, którego spotkać można na pokładach statków. Czasem są to zwykłe byczki, czasem można trafić nawet na okrytych mroczną sławą Ludożerców z Imperium lub nawet Arabii. Krążą słuchy, że mroczne rasy wynajmują czasem ogry na swoich kucharzy okrętowych – żaden z ludzi nie odważył się jeszcze jednak na posmakowanie takowej kuchni.

Ogra Marynarza wystawić możesz na zwyczajnych zasadach Ogra ochroniarza z podręcznika głównego Mordheim.

Ogr Kanonier

Historie o ograch, które w swe ręce potrafią chwycić armatę i chodzić po polu bitewnym znają chyba wszyscy najemnicy. Niestety tylko nieliczni są w stanie potwierdzić istnienie takowych. W przypadku marynarzy, zwłaszcza tych pod swobodniejszymi banderami, historie takie raczej się nie zdarzają: po co je opowiadać przy rumie, skoro z całą załogą pije go jeden właśnie taki jegomość?

Ogra Kanoniera wystawić możesz na zwyczajnych zasadach Ogra ochroniarza z podręcznika głównego Mordheim, pamiętając jednak że liczy sobie za wynajem i utrzymanie o 5gc więcej niż on. Zna się na robocie, to się ceni!

Armata – Ogry Kanonierzy chętnie ruszają do bitwy wyposażeni w wyrwaną z łoża armatę, skutecznie zapakowaną siekańcami. W sumie nie potrzebują do walki nic więcej. Ogrzego Kanoniera zawsze traktuj jako wyposażonego w obuchową broń dwuręczną (tak działa gdy walczy nią wręcz), a także jakby trzymał w ręku specyficzny garłacz. Można z niego strzelić raz w ciągu bitwy, ma zasięg 12 cali i Siłę 4, a szerokość wzornika jest równa przodowi jego podstawki i wynosi 40mm. Gdy chcesz wystrzelić z armaty po prostu odwróć ogra w stronę która cię interesuje i wymierz obszar strzału. Pamiętaj, że obowiązują wszystkie zasady dotyczące strzelania: także te, w których sojusznicze modele nie mogą zostać zranione w wyniku ostrzału i te mówiące, że strzela się w kierunku najbliższego celu!



Ogry Bosman

Pytając dalekomorskim, usłyszałyś pewnie, że musiały być kawałem chłopa o ciężkiej ręce, wytrzymałym, budzącym respekt, z doświadczeniem na morzu, najlepiej z opinią ludożercy. Gdyby się dobrze zastanowić musiałyś znaleźć ogra- ludożercę, który zna się na żegludze. Zaraz... czy to właśnie nie taki próbował się zaciągnąć na pokład?

Ogrzego Bosmana wystawić możesz na zwyczajnych zasadach Ogra ochroniarza z podręcznika głównego Mordheim, lecz z BS 3. Koszt jego wynajęcia rośnie jednak o 10gc, a koszt utrzymania o 2gc. Poza wspomnianą tam zbroją wyposażony jest zawsze w małą kotwicę (liczoną jak morgensztern) i parę muszkietów, których używa jak pary pistoletów (mają zasięg, siłę i zasady muszkietów, ale można używać ich w walce wręcz jak zwykle pistolety i odnoszą się do nich umiejętności dotyczące pistoletów). Dodatkowo podczas rozwoju może wybierać również umiejętności Strzeleckie.



Elfy

Elfy jako prastara rasa od dawna związana z morzem pochwalić się może najbardziej wytrawnymi żeglarzami wszystkich wód. Te elfy które choć raz stanęły na pokładzie jakiejś jednostki pływającej, nigdy nie zapominają zasad obowiązujących na okręcie. Nie trzeba ich pilnować, zawsze wykonują obowiązki, doskonale znają się na swojej robocie. Nic dziwnego, że gdy już trafi się na jakiegoś w portowej karczmie, warto wysupłać z sakiewki tych parę złotych monet... Pamiętaj jednak, że mimo iż wszystkie wydają się do siebie podobne, niektóre mają dość duże ciągotki do przewrotów, nożownictwa i trucicielstwa...

Elfich najemników dzielimy na dwa typy: Elfy Wysokie i Mroczne Elfy.

Wysokie Elfy mogą zostać wynajęte przez bandy Krasnoludów, Kislevitów i Ludzkich Najemników.

Mroczne Elfy mogą zostać wynajęte przez bandy Kultystów, Ludzkich Najemników, Skavenów i Ożywieńców.

Żaden Elf nie da się przekonać do pływania z Bestiami lub Orkami.

Krasnoludy wynajmujące elfa muszą zapłacić mu dwa razy wyższe koszty utrzymania.

Elfi Zwiadowca

(dostępny zarówno jako Mroczny, jak i Wysoki Elf)

Elfi zwiadowcy, nie ważne na jakim terenie, od wieków uważani są za najlepszych w swoim fachu. Nie dość że świetnie rozpoznają teren, to jeszcze w ryzykownych sytuacjach sami są w stanie poradzić sobie z mało licznym przeciwnikiem zwyczajnie eliminując go z dystansu, często nie ujawniając nawet własnej pozycji.

Elfięgo zwiadowcę możesz wystawić na zwykłych jego zasadach z podręcznika głównego. Jeśli wystawiasz go jako Mrocznego elfa zamień mu Elfi łuk na Kuszę samopowtarzalną.

Elfi Czarodziej

(dostępny zarówno jako Mroczny, jak i Wysoki Elf)

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Rezerwista Morskiej Straży

(dostępny jedynie jako Wysoki Elf)

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Korsarz Mrocznych Elfów

(dostępny jedynie jako Mroczny Elf)

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Elfi Cień

(dostępny zarówno jako Mroczny, jak i Wysoki Elf)

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Elfia Wiedźma

(dostępna jedynie jako Mroczny Elf)

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Krasnoludy

Zabójca trolli

Choć nie zdarza się to często, niektórzy z krasno ludzkich zabójców trolli nie ruszają w góry by szukać odkupienia. Część z nich, zwłaszcza tych związanych z krasnoludzką flotą lub żyjących wciąż w portach starego świata, bierze na siebie ciężar dalekich podróży, by na morzu lub obcych lądach znaleźć to, czego nie mogą odnaleźć w rodzinnych stronach.

Zabójcę trolli możesz wynająć na wszystkich zasadach opisanych w podręczniku głównym Mordheim.

Krasnoludzki Marynarz

(dokładny opis w kolejnej wersji pliku)

Inni

W portach całego świata przewijają się przedstawiciele tylu ras, nacji i profesji, że ciężko ich zliczyć nawet gdy bardzo się postarać. Poniżej przedstawiamy tych, którzy nie załapali się do kategorii powyżej, jednak bardzo chętnie zaciągną się na Twój pokład. Nie myśl tylko że to wszyscy – na kolejnych na pewno przyjdzie jeszcze czas!

Halfliński Zwiadowca

Bardzo często zatrudniani na okrętach w roli okrętowych kuków, hal fińscy zwiadowcy świetnie sprawdzają się również w grupach rozpoznania po zejściu na ląd. Ich małe rozmiary, umiejętność cichego poruszania się i niesamowita spostrzegawczość sprawia, że każda załoga traktuje ich jako cenny nabytek.

Halflińskiego zwiadowcę wystawić możesz na wszystkich zasadach umieszczonych w podręczniku głównym.

Gładiator

Niewolnicy szkoleni do walk na arenie przydają się często jako osobiści ochroniarze kapitana. Przedstawiciele najróżniejszych ras na pokładzie zyskują dość sporą autonomię i pewien szczególny rodzaj wolności, który sugeruje im zaciąganie się właśnie na okręty... za odpowiednią opłatą.

Gładiatora wystawić możesz na wszystkich zasadach umieszczonych w podręczniku głównym.



Czarnoksiężnik

Na morzu każda osoba potrafiąca wpływać na pogodę, stan wody czy posiadająca moc oświetlania drogi wśród skał jest mile widziana. Z tego powodu wiele okrętów za punkt honoru stawia sobie posiadanie maga na pokładzie, nie wspominając już nawet o tym jak wielu magów posiada własne okręty.

Czarnoksiężnika wystawić możesz na wszystkich zasadach umieszczonych w podręczniku głównym.

Zawodowy Zabójca

Znani ze swych doskonałych umiejętności cichego zabijania zawodowi zabójcy szkoleni są i cenieni w niemal każdym cywilizowanym kraju. Nic dziwnego, że z niewiadomych zwykle samej załozce przyczyn lądują często na pokładach okrętów z całkiem niezłymi

warunkami i przywilejami niedostępnymi innym marynarzom.

Zawodowego Zabójcę możesz wystawić na wszystkich zasadach Imperialnego Zabójcy opisanego w Mordheim Annual 2002.

Tileański Strzelec

Uważani za najlepszych strzelców z ludzkich królestw najemnicy z Tileii są bardzo często rekrutowani do załóg okrętów ruszających w kierunku Nowego Świata. Wprawdzie morskie warunki są bezlitosne dla ich ulubionej broni jaką jest kusza, jednak pensja którą za to pobierają zwykle wystarcza na jej wymianę lub konserwację z nawiązką.

Tileańskiego Strzelca możesz wynająć na wszystkich jego zasadach opisanych w Mordheim Annual 2002.

