

Warhammer Quest



• LOBO DE MAR •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

•¡ARRRRGH, MIS VALIENTES!•

Personaje de "El Lobo de Mar"
Por Antony Francis

Hola lectores de la ¡Deathblow! Aquí hay otro escritor con una idea soberbia llamando desde lo más profundo de Solihull cerca de Birmingham.

Se me ocurrió la idea de un personaje de marinero para Warhammer Quest estando de vacaciones durante un soleado día de julio en España, mientras discutía sobre una nueva gama de aventureros con mi hermano, quien me inspiró para escribir al Journal Bunker. Decidí llamarlo "El Lobo de Mar", porque todos los

buenos chicos adoran a un marinero! Además de testearle a él, me gusta usar el Elfo Explorador o El Caballero Bretoniano.

En Warhammer Fantasy llevo a los Elfos Silvanos y a los Orkos y a las Hermanas de Batalla en Warhammer 40K, a los Goliaths en Necromunda y a los Orkos y a los Elfos Silvanos en Blood Bowl. Aparte de eso yo no juego mucho más! (¿Me queda algo a lo que jugar?) (Bueno, está el Battlefleet gothic y Mordheim para empezar, Antony - Ed.)

•AVENTURERO EL LOBO DE MAR•

El Lobo de Mar es simplemente el sinvergüenza bravucón que te estás imaginando que es. Es alto y ágil y siente debilidad por ron añeo. Son como "El alegre Jack-Tar", muy astutos y agudos, pronto logran que todos en la taberna estén revolcándose por los pasillos, aunque nadie realmente confíe en ellos.

Los Lobos de Mar resplandecen con sus ropas llamativas, luciendo estridentes zarcillos pero este aspecto raro y cursi poco tiene que ver con su efectividad y brutalidad en el combate.

Un Lobo de Mar siempre será leal a sus compañeros, igual que lo fue cuando estaba con sus camaradas navegando en alta mar combatiendo contra temibles monstruos marinos, explorando desconocidas tierras y luchando contra los piratas (sí, por supuesto, que esa era su profesión real pero es bastante improbable que lo revele).

Las razones abundan en cuanto a por qué El Lobo de Mar dejó la vida en el océano para unirse a unos patanes de tierra.

A veces es la falta de comida decente y de agua, la amargura ocasionada por el ron o los ataques ocasionales de escorbuto y eso sin mencionar las olas de cien pies que pueden romper a un barco en dos, esto ocurre tan a menudo que al final sus espíritus se desalientan y terminan anhelando la costa.

Se trata de una nueva vida para él, para alguien que ha conquistado el mar (o eso cree) y ahora es el momento de conquistar las mazmorras (eso espera).

El Lobo de Mar se muestra indiferente en cuanto a cuántos monstruos debe matar, ya que él sólo quiere conocer mundo y hacer un poco de fortuna, mientras pueda.



•COMENZANDO COMO LOBO DE MAR•

Puedes elegir jugar con el Lobo de Mar en lugar de con un aventurero de la caja inicial de Warhammer Quest, para ello sigue las reglas para la creación de un nuevo aventurero como se indica en el libro básico de Rol para Warhammer Quest.

También tendrás que hacer un contador adecuado para el aventurero. Un trabajo de bricolaje (Lo que significa "¡Hazlo tu mismo maldito flojo!")

El perfil de un marinero es el siguiente:

Heridas	1D6+8
Movimiento	4
Habilidad Armas	4
Habilidad Proyectiles	4+
Fuerza	4
Resistencia	3
Iniciativa	4
Ataques	1
Destribarse	3+
Armadura:	Ninguna.

Armas: El Lobo de Mar comienza con un sable, una pistola y una carta de El Loro como equipo especial.

Sable: Debido a la naturaleza del mismo, el sable causará 1D6 Heridas + Hab. de Armas.

Pistola: Esta arma necesita pólvora y balas después de cada aventura. Impacta con Fuerza 5 hace 1D6+5 heridas. Para recargar la pistola se requiere un turno completo.

El Loro: Los lobos de mar son conocidos por tener mascotas especialmente extrañas, aquellas que han encontrado en sus viajes. Si los aventureros son emboscados El Loro les advertirá de tal emboscada con un resultado de 5 ó 6 en 1D6 en lugar de sólo con el habitual 6.

REGLAS ESPECIALES

Tesoro: El Lobo de Mar suele ser honesto cuando se trata de compartir el tesoro, pero no confía en el uso de la magia y siempre pasará de cualquier pergamo mágico, y todo aquello que tenga que ver con el lanzamiento de hechizos cediéndoselo a alguna otra persona por un precio. Sin embargo, él cogerá todos los anillos y las poción de curación.

Deuda: Despues de dejar la vida en los océanos el capitán de la nave del Lobo de Mar (especialmente si se trataba de un barco pirata) le ha condenado a pagar una deuda por la pérdida de un buen marinero. Esto es muy típico en la Marina Imperial donde muchos marineros compran su retirada del Servicio.

TABLA DE DEUDA

Tira 1D6

1. Banda de la Marina Imperial 1D3x1000 de oro.
2. Capitán Bob 1D6x1000 de oro

3. Capitán Escorbuto Pete 1D6+1 x1000 de oro.
4. ¡Barbanegra! 1D6+2x1000 de oro.
5. Capitán Hook 2D6x1000 de oro.
6. Lord Almirante Krueger 3D6x1000 de oro.

• ASENTAMIENTOS •

El Lobo de Mar está muy acostumbrado a la vida en las ciudades del Viejo Mundo ya que él ha pasado mucho tiempo a lo largo de su vida en bulliciosos puertos.

Además, cuando tenga lugar el resultado de la "vieja deuda" en un asentamiento, El Lobo de Mar deberá pagar el doble de la cantidad o tanto como le sea posible, cuando la persona que reclame la deuda sea un marinero bajo el mando del Capitán de su antiguo barco.

El Lobo de Mar puede visitar todos los lugares habituales de los asentamientos, no tiene modificadores en la taberna. En la armería la única armadura que puede comprar es una capa de piel, la armadura ligera y/o un casco abierto. También puede visitar el bar del muelle.

EL BAR DEL MUELLE

El bar del muelle se encuentra como cualquier ubicación especial. Dentro, el Lobo de mar se gastará 1D6x10 monedas de oro en Ron duro de la marina, reuniéndose allí con otros marineros e intercambio con ellos (a viva voz) sus anécdotas en el mar.

Afuera hay un patio enorme donde El Lobo de mar puede ser entrenado y aumentar su nivel de batalla, en las grandes ciudades a menudo se le conoce como la Academia Marítima.

Los Lobos del mar serán entrenado por marineros jubilados que están dispuestos a ayudar a la próxima generación a cambio de oro.

Noticias

El lobo de mar puede recibir noticias sobre la próxima mazmorra por experimentados marineros de agua dulce. Tira un D6:

1-2. Nada que el Lobo de Mar no sepa ya o que le pueda interesar.

3-4. Un determinado tesoro puede ser encontrado por el Lobo de mar sólo para la próxima aventura.

El Lobo de mar puede elegir cuando puede encontrar una carta adicional de tesoro (es decir, después de un encuentro o de la sala Objetivo).

5. Un mapa será dado al Lobo de mar con el mejor camino para llegar al asentamiento más cercano después de la próxima mazmorra, el cual reducirá 2 semanas de tiempo de viaje al grupo.

6. La siguiente aventura tiene muchos peligros por lo que el Lobo de mar recibe una poción de curación que curará todas sus heridas, sólo podrá ser usada una vez durante la próxima aventura.



El marinero borracho

El Lobo de mar siempre puede obtener información de los marineros borrachos que frecuentan las lugubres tabernas del muelle.

Si lo deseas podrás buscar a uno durante su estancia en un asentamiento.

TABLA DEL BORRACHO

Tira un D6

1-3. En realidad, el marinero borracho sólo balbucea un montón de tonterías sobre viejas historias, el Lobo de mar habrá perdido el tiempo, por no hablar de su ron.

4. El marinero borracho se ha encontrado con alguna gente

extraña desde el lejano oriente en sus viajes y ha visto algunos trucos fantásticos con espadas. Él le dice al Lobo de mar cómo hacer buen uso de su sable.

Durante un turno en la próxima aventura únicamente ganará 1D3 ataques.

5. Él le enseñará al Lobo de mar un cántico marino que es tan conmovedor que todos los aventureros del grupo

• TIENDA DE LA MARINA DE GUERRA •

OBJETO	STOCK	COSTE (COMPRAR)	COSTE (VENDER)	REGLAS ESPECIALES
Cuerda de Cáñamo	7	50	10	Puede ignorarse el primer 1 obtenido para la rotura!
Ron Marinero	6	75	-	Cada trago añade +1D6 a la tirada del daño del aventurero durante un turno. Con un resultado de 1 éste se le subirá a la cabeza del aventurero quien permanecerá boca abajo durante los próximos D6 turnos.
1D6 Raciones del Mar	8	75 /unidad	-	Cada una restaura 2 heridas. Después de cada aventura tira 1D6, con un "1" las raciones habrán cogido moho y quedaran inservibles.
Túnica de Seda	8	100	10	Ignora la primera tirada de un 1 cuando negocies con mercancías en el puerto.
Parche	5	50	5	Permite volver a hacer una tirada en la prisión, una vez por encarcelamiento.
Cubo y Pala	7	50	20	Permite al aventurero excavar a través de los derrumbamientos. Esto llevará 2D6 turnos y no se puede hacer si hay monstruos en el tablero.
Garfio Pirata	5	50	5	El aventurero puede intercambiar su lugar con el de un monstruo adyacente a él, agarrándolo con el garfio. Tira 1D6 y añade la fuerza del aventurero, si obtiene 7+ ellos cambian de lugar, el aventurero podrá moverse y luchar de forma normal.
Brújula de Viaje	8	250	30	En el desierto reduce 1D3 semanas de viaje.
Barco de Pesca	10	1500	500	Al viajar hacia y desde los puertos reducirá 3 semanas el viaje. Si los aventureros viajan de esta forma y dejan su barco en el puerto después de cada aventura tira 1D6, con un "1" lo habrán robado.

recuperarán 1D3 heridas en la próxima aventura únicamente (1D6 si el jugador realmente canta!).

6. Él le enseña al Lobo de mar un cántico de marineros que es tan penetrante que hace que 1D3 monstruos de la misma sección de tablero a tu elección pierdan 1D6+1

heridas sin reducciones por resistencia, armadura, Ignorar el dolor, etc.

En una esquina apartada del bar del muelle, el Lobo de mar puede comprar productos que también están disponibles en el puerto en "La tienda de la Marina de guerra".



Puertos

El Lobo de mar ha entrado y salido de la mayoría de los puertos más activos del mundo, desde el cosmopolita puerto de Marienburg, al frío puerto

Erengrado e incluso al lujoso ambiente del puerto de Lothren. El Lobo de mar tiene ciertos modificadores después de haberse acostumbrado al ajetreo y bullicio de la vida en los puertos. Estos son los siguientes:

- 1.** En la taberna ignorar un resultado de "2". El Lobo de mar está muy decidido a no volver a entrar en la marina de guerra!
- 2.** Los aventureros pueden reservar pasaje con su capitán original con una tirada de 5 ó 6.
- 3.** Con un resultado de *Amotinamiento* en los eventos del océano, el Lobo de mar siempre persuadirá a los otros miembros de su grupo para estar en el lado del Capitán.
- 4.** Con un resultado de *Piratas* en los eventos del océano, el Lobo de mar siente que ha nacido para esto desde sus días de gloria cuando estaba en el mar y obtiene un ataque adicional, (aquí está en su terreno!)



• ENTRENAMIENTO •

Los instructores de la Academia marítima son marineros jubilados deseosos de formar a la próxima generación de marineros.

Los marineros practicarán, escalada, esgrima, tiro al blanco y muchas otras habilidades útiles.

El Lobo de mar tiene que pagar la habitual cantidad de piezas de oro para su formación y para subir un nivel de batalla.

Lanza 2D6 para ver qué habilidad ha aprendido (Vuelva a tirar los dados si ya aprendió esa habilidad).

2 Esquivar

El Lobo de mar ha pasado años escalando los aparejos de los barcos zarandeados por las fuertes tormentas, lo que requiere una fuerza increíble y una gran destreza.

El gana esquivar y puede evitar daños con un 5+ una vez por turno.

3 Lengua rápida

Uno siempre está listo para usar su rapidez verbal y puedes salir del paso con bastante facilidad.

Si el Lobo de mar obtiene un resultado de *expulsión* de un asentamiento, con una tirada de 5 ó 6 el podrá justificarse y conseguir quedarse.

4 Golpe Mortal

Le han enseñado a golpear profundamente en el corazón de un monstruo, acabando con él rápida y definitivamente.

En un turno sólo por aventura El Lobo de mar puede causar un daño de $1D6 \times$ su nivel de batalla, sin reducciones por resistencia o armadura.

5 El sabor del látigo

El látigo de nueve colas ha sido utilizado para azotarte de tal forma que te permita soportar un gran dolor.

Una vez por aventura, el aventurero puede pasar por

alto un golpe que de lo contrario lo mataría.

6 Parada

Has recibido unas cuantas clases durante bastante tiempo en las que un experto espadachín te ha enseñado como defenderte mejor con tu sable.

Una vez por aventura el Aventurero puede parar un impacto de un ataque cuerpo a cuerpo.

7 ¡Loro vicioso!

Tu has entrenado a tu loro para escuchar, entender y obedecer tus órdenes mediante silbidos.

El loro escucha un silbido del aventurero y se lanza sobre un oponente para atormentarlo, el oponente tendrá un -2 para impactar en el combate cuerpo a cuerpo durante su turno. Esto puede ser usado dos veces por aventura.

8 Tiro rápido

Has practicado bastante con tu pistola y has podido entrenar con un magnífico pistolero que te ha enseñado cómo disparar más rápido.

El Lobo de mar es capaz de disparar su pistola dos veces en el mismo turno, siempre que sea al mismo monstruo. Una vez por aventura.

9 Intrépido

En su tiempo fuiste testigo de terribles monstruosidades y enigmáticos lugares, desde enormes y babeantes monstruos marinos hasta tifones mortales y olas gigantes. Francamente, apenas te impresionas con los "ridículos" monstruos que aparecen en las mazmorras.

El aventurero puede añadir un +2 a las tiradas de miedo y terror.

10 Acometida

Todo el mundo está impresionado con tu manejo de la espada. Tu sable parece como si se difuminara en tu mano.

Durante un turno en la próxima aventura podrás añadir un dado de daño extra a tus ataques, como resultado de los torpes movimientos de tu oponente.

**11 Medico de guerra**

Has estado en muchas sangrientas batallas marinas y has curado a multitud de marineros heridos en innumerables ocasiones.

Si alguno de los aventureros se lesionan y usa vendajes o provisiones para curarse a sí mismo, el Lobo de mar puede asistirle de tal manera que el aventurero gane un extra de 1D6 heridas.



También hay un buen número de modelos de piratas si busca en la gama anterior de miniaturas de Warhammer que bien se puede ajustar a lo que buscas, sólo se pueden conseguir a través de pedidos por correo.

**12 Salto audaz**

Después de años subiendo y bajando de los mástiles y velas de los barcos has conseguido ser tan atlético como un mono y puedes pasar por encima de los monstruos gracias a la ayuda de candelabros, cuerdas o cortinas.

El Lobo de mar puede moverse a través del aire hasta 6 casillas (incluyendo rebotes en las paredes!) sobre las cabezas de los monstruos. El Lobo de mar podrá atacar a cada monstruo al que pase por encima, pero cuando falle uno de esos ataques perderá todo el movimiento que le quede. Una vez por aventura. Y hasta aquí el Lobo de mar, si se juega bien puede ser muy divertido, espero que te haya gustado y espero que a los demás también les guste.

REPRESENTACIÓN

El Lobo de mar se puede representar fácilmente mediante el uso de las versátiles miniaturas de plástico de humanos del Mordheim. Estas miniaturas llevan sables, así como pañuelos piratas, pistolas...



La única ley que tiene cierta validez en Sartosa es el denominado "Código Pirata", que subraya la libertad personal y la lealtad a tu capitán, tripulación y barco (en ese orden). No todos en Sartosa se adhieren a este código, pero su omnipresencia significa que todos sus habitantes saben cómo funciona, aunque sólo sea para mantener a salvo su propio pellejo.

Se considera que un hombre está en su derecho a matar a otro si su honor ha sido mancillado de alguna forma, y en la mayoría de los casos "la fuerza equivale a la razón". Sin embargo, en una ciudad gobernada por los piratas, matar a un hombre en las calles suele traer represalias por parte de sus compañeros, y la mayoría de la gente sabe las consecuencias que generan tales acciones.

A continuación, se describen algunas de las directrices no escritas del Código Pirata. Sin embargo, se pueden modificar e interpretar de mil maneras, retorciéndolas según sea necesario (y siempre y cuando uno sea capaz de convencer al resto de que tiene razón).

- Toda persona debe obedecer las órdenes del capitán y sus oficiales.
- Todo tripulante tiene derecho a defender tanto su integridad física como su honor.
- Un hombre puede desafiar a otro a un duelo justo, pero es el desafiado quien elige las armas. Ninguna otra persona puede interferir en este duelo hasta que uno muera o se rinda.
- El botín se repartirá de la siguiente manera: 1 parte a cada tripulante; 3 partes al capitán; y 2 partes al maestro carpintero, al contramaestre, y al artillero.
- Cualquiera que sea sorprendido intentando desertar será abandonado en una isla desierta con solo un arma y una botella de agua.
- Cualquier que demuestre pereza o negligencia limpiando sus armas se le privará de su parte del botín.
- El castigo por golpear a un miembro de la tripulación es de 40 latigazos en la espalda.

- Todo el mundo tiene derecho a voto en todas las decisiones importantes.
- Todo el mundo recibirá una porción de la bebida y comida capturada.
- Cualquiera que sea sorprendido robando a otro miembro de la tripulación, se le cortará las orejas y la nariz y será abandonado en tierra.
- La pena por llevar a una mujer encubierta a bordo es la muerte.
- Nadie puede abandonar la tripulación hasta que cada hombre recaude la suma de 500 Coronas.

Ningún tripulante puede confraternizar con brujos y otros practicantes de las artes oscuras.

Si un capitán de barco desposeído de sus buques desea recuperarlos, puede retar al patrón actual a un duelo si este se niega a devolverlos. Aunque se trata de un duelo personal, el que lanza el desafío debe luchar en solitario, mientras que si cualquiera de la tripulación decide ponerse de parte del desafiado, aunque no está bien visto, hay que respetarlo.

Cualquiera que haya caído en desgracia con su compañía o tripulación, puede restablecer su condición sometiéndose a La Prueba. Para su realización, se clava una tabla en la borda de un barco y se atraen a unos cuantos tiburones. El "aspirante", con las manos atadas a la espalda y la cabeza cubierta, tiene que ir hasta el final de una tabla, dar media vuelta y regresar al barco.

Si tiene éxito, es porque el mar lo ha declarado inocente y digno de confianza y podrá regresar a la tripulación e incluso ocupar su anterior posición. Si fracasa, entonces será porque el mar ha hallado deficiencias en él y por tanto está condenado. La condición es que debe llegar hasta el final mismo de la tabla. Si gira para regresar demasiado pronto por haber calculado mal o por miedo, también estará condenado, y se le meterá una bala de pistola en el pecho antes de que pueda volver a la cubierta.

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL LOBO DE MAR.

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabajo
1	0	Lobo de Mar	4	4+	4	1	3	1D6+8	4	1	0	2	0	3+
2	2.000	Contramaestre	4	4+	4	1	3	2D6+8	4	2	1	3	1	3+
3	4.000	Contramaestre	4	4+	4	1	3	3D6+8	4	2	1	3	2	3+
4	8.000	Contramaestre	5	4+	4	2	4	4D6+8	4	2	1	3	2	3+
5	12.000	Alférez	5	4+	4	2	4	5D6+8	5	3	2	4	3	2+
6	18.000	Alférez	5	3+	4	2	4	5D6+8	5	3	2	4	3	2+
7	24.000	Alférez	6	3+	4	2	4	6D6+8	5	3	2	5	4	2+
8	32.000	Alférez	6	3+	4	3	4	6D6+8	5	4	3	5	5	2+
9	45.000	Capitán	6	3+	4	3	4	7D6+8	6	4	3	6	6	2+
10	50.000	Capitán	6	2+	4	3	4	7D6+8	6	4	3	6	7	2+

El movimiento del Lobo de mar está reflejado en su perfil, al comienzo del manual, y permanecerá en 4 durante todos sus niveles de batalla.*



Warhammer Quest

Produced by Games Workshop®

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell

• LOBO DE MAR.
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619
Part Code: 0017