

Comercio

Todos y cada uno de los asentamientos que existen alrededor de la ciudad de Mordheim poseen al menos un puesto de comercio, una tienda o una casa gremial de los mercaderes donde los comerciantes locales venden sus productos y compran la piedra bruja y otros objetos que han sido recuperados de entre las ruinas. En los asentamientos más grandes, este tipo de lugares cubren una zona sustancial con muchos comerciantes y mercaderes que ofrecen sus productos y servicios. Los asentamientos más pequeños son atendidos por comerciantes ambulantes.

Todas las bandas pueden adquirir equipo nuevo de una manera o de otra. Los mercaderes con menos escrúpulos comercian activamente con los cultos de los Poseídos; y criaturas como los Skavens poseen sus propias redes de contactos, mientras que los Vampiros pueden enviar a los Desechos que les sirven a los asentamientos más insalubres de los alrededores de Mordheim, como Nido de Asesinos.

GASTOS

Después de cada partida, cada banda puede obtener beneficios de la exploración, etc., y vender cualquier piedra bruja y tesoros que haya adquirido. El dinero puede gastarse en reclutar nuevos guerreros o en nuevo equipo para tu banda.

El precio de la piedra bruja varía de acuerdo con la demanda. Consulta la sección de Beneficios para conocer más detalles.

NUEVOS RECLUTAS

Los nuevos guerreros se reclutan del mismo modo que la banda original con la notable excepción del equipo. Después de comenzar una campaña, un nuevo recluta solo puede adquirir equipo Común de la lista de su banda. Solo puede recibir objetos raros de la lista de su banda si la banda puede obtenerlos siguiendo las reglas normales de comercio.

Las bandas pueden reclutar a cualquier tipo de guerrero que el jugador desee, con las restricciones aplicables relativas al número de Héroe, Secuaces, hechiceros, etc. Por ejemplo, ninguna banda puede reclutar un segundo jefe; y ninguna banda Mercenaria puede incluir más de dos Campeones.

RECLUTAMIENTO DE ESPADAS DE ALQUILER

Los jugadores pueden reclutar a los guerreros mercenarios conocidos como “Espadas de Alquiler” si así lo desean. Consulta la sección de Espadas de Alquiler.

NUEVOS RECLUTAS Y LOS GRUPOS DE SECUACES YA EXISTENTES

Puedes añadir nuevos reclutas a los grupos de Secuaces ya existentes. Si el grupo es relativamente inexperto, no tendrás dificultades en encontrar reclutas novatos para sumarlos al grupo. Pero los veteranos más curtidos no estarán tan dispuestos a permitir que un bisoño entre en su grupo, ¡y con razón! Después de cada batalla tira 2D6. El resultado representa la experiencia de los guerreros actualmente disponibles para el reclutamiento. Puedes reclutar tantos guerreros como quieras mientras su experiencia combinada no exceda esa tirada de dado. Por ejemplo, si sacaste un 7, puedes añadir un único guerrero a un grupo de Secuaces con 7 puntos de experiencia, o dos guerreros a un grupo de Secuaces con 3 puntos de experiencia, o cualquier combinación similar. Descarta los puntos de experiencia que sobren.

Al igual que con cualquier otro Secuaz, debes pagar por todas sus armas y armadura; además debes añadir 2 coronas de oro a su coste por cada punto de experiencia que se añada al total de la banda. Los nuevos Secuaces deben armarse y equiparse del mismo modo que los miembros ya existentes en el grupo.

ARMAS

Si un jugador quiere comprar nuevas armas u otro equipo para los guerreros de su banda, consulta la Lista de Precios que aparece más adelante. La lista te muestra todo el equipo disponible en Mordheim, no sólo las armas comunes incluidas en las listas de reclutamiento. Los objetos raros y las armas no siempre están disponibles y varían de precio. Recuerda que tus guerreros carecen de la habilidad necesaria para utilizar cualquier otra arma que no sea las que aparecen en las listas de reclutamiento. Aún así, puedes adquirir los objetos raros que se te ofrezcan, ya que puede que tus guerreros aprendan a utilizarlos a medida que ganan experiencia.

Es preferible que los jugadores completen cualquier reclutamiento y compra inmediatamente después de que acabe la batalla, efectuando las tiradas de dados apropiadas mientras ambos jugadores están presentes.

Sin embargo, algunos jugadores pueden preferir esperar hasta que se haya enfriado el acaloramiento producido por la batalla y puedan pensarse sus compras con más tranquilidad. Determina qué objetos raros se ofrecen a la venta mientras están los dos jugadores. Los jugadores pueden más tarde decidir qué comprarán.

COMERCIO

Los objetos a la venta se dividen en dos grupos: objetos comunes y objetos raros. Los objetos comunes pueden comprarse sin problemas en cualquiera de los puestos comerciales y asentamientos en los alrededores de Mordheim. Los jugadores pueden comprar tantos objetos de este tipo como deseen. El precio de los objetos comunes es fijo, por lo que los jugadores siempre pagarán lo mismo por ellos.

Los objetos raros son difíciles o casi imposibles de conseguir. Sólo ocasionalmente aparecen a la venta estos objetos, y el precio que se pide por ellos suele ser muy superior a su verdadero valor. A menudo, estos objetos sólo se ofrecen a las bandas más famosas, o a aquellas que tienen más dinero.

DISPONIBILIDAD

La Lista de Precios tiene una columna marcada como “Disponibilidad”. Los objetos comunes siempre están disponibles, y pueden comprarse en cualquier cantidad. Los objetos marcados como “raros” son más difíciles de encontrar. La disponibilidad del objeto se indica con un número, como por ejemplo “Raro 9”.

Cuando un Héroe quiera comprar un objeto raro, tira 2D6 y compara el resultado con el número indicado. Si el resultado es igual o superior, el objeto estará disponible. Por ejemplo, necesitas un resultado de 9 o más para adquirir un objeto marcado como “Raro 9”. Sólo puedes comprar un objeto raro por cada tirada con éxito. Sólo puedes efectuar una tirada por cada Héroe que busque objetos raros. Por ejemplo, si tu banda tiene cuatro Héroes, puedes efectuar cuatro tiradas en busca de objetos raros. Los guerreros que quedaron *fuera de combate* en la última batalla no pueden buscar objetos raros.

VENTA

Un jugador puede vender sus armas y equipo antiguos al mismo tiempo que adquiere los nuevos. Después de todo, a medida que la banda se va haciendo más poderosa, es normal que abandone su armamento inicial en favor de algo mejor. Sin embargo, el valor de segunda mano del equipo no es tan elevado debido al considerable desgaste provocado por el uso a manos de los guerreros.

Los guerreros pueden vender automáticamente su equipo por la mitad del precio indicado en la Lista de Precios. En el caso de los objetos y armas raras que tienen un precio variable, la banda sólo recibe la mitad de su coste básico (los mercaderes son mucho mejores regateando que tus guerreros).

Otra alternativa es guardar las armas, armaduras y demás equipo para un uso futuro (anótalo todo en la hoja de control de la banda) o intercambiarse entre los miembros de la banda (¡aunque no entre guerreros de distintas bandas!). Puesto que el valor de las armas es bajo comparado con el coste de equipar a los nuevos reclutas, la banda suele encontrar un uso al armamento sobrante.

Lista de Precios

La siguiente lista indica el coste de los objetos disponibles a la venta en los puestos comerciales. El coste de los objetos raros está incluido; pero tales objetos no pueden adquirirse a menos que estén disponibles, como ya se ha descrito. En algunos casos, el precio es variable e incluye un coste básico más una cantidad variable adicional, por ejemplo 20+3D6 coronas de oro. En estos objetos, el coste variable adicional refleja su rareza, el valor añadido que debe pagarse para poder comprarlo.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

| <u>Objeto</u> | <u>Coste</u> | <u>Disponibilidad</u> |
|--------------------------|--------------------|-----------------------|
| Hacha | 5 co | Común |
| Garrote, Maza o Martillo | 3 co | Común |
| Daga | (1ª si coste) 2 co | Común |
| Arma a Dos Manos | 15 co | Común |
| Mayal | 15 co | Común |
| Arma de Gromril | 4 x Coste | Raro 11 |
| Alabarda | 10 co | Común |
| Arma de Ithilmar | 3 x Coste | Raro 9 |
| Lanza de Caballería | 40 co | Raro 8 |
| Mangual | 15 co | Común |
| Lanza | 10 co | Común |
| Espada | 10 co | Común |

ARMAS DE PROYECTILES

| <u>Objeto</u> | <u>Coste</u> | <u>Disponibilidad</u> |
|---------------------------------|--------------|-----------------------|
| Arco | 10 co | Común |
| Trabuco | 30 co | Raro 9 |
| Ballesta | 25 co | Común |
| Pistola Ballesta | 35 co | Raro 9 |
| Pistola de Duelo/riстра | 30 co/60 co | Raro 10 |
| Arco Élfico | 35 +3D6 co | Raro 12 |
| Arcabuz | 35 co | Raro 8 |
| Rifle de Caza | 200 co | Raro 11 |
| Arco Largo | 15 co | Común |
| Pistola/riстра | 15 co/30 co | Raro 8 |
| Ballesta de Repetición | 40 co | Raro 8 |
| Honda | 2 co | Común |
| Arco Corto | 5 co | Común |
| Cuchillos/Estrellas Arrojadizas | 15 co | Raro 5 |

ARMADURAS

| <u>Objeto</u> | <u>Coste</u> | <u>Disponibilidad</u> |
|----------------------|--------------|-----------------------|
| Barda | 80 co | Raro 8 |
| Rodela | 5 co | Común |
| Armadura de Gromril | 150 co | Raro 11 |
| Armadura Pesada | 50 co | Común |
| Casco | 10 co | Común |
| Armadura de Ithilmar | 90 co | Raro 11 |
| Armadura Ligera | 20 co | Común |
| Escudo | 5 co | Común |

MISCELÁNEA

| Objeto | Coste | Disponibilidad |
|---|---------------|-----------------------|
| Loto Negro | 10+1D6 co | Raro 9 |
| <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas, los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar. Raro 7 para los Skavens)</i> | | |
| Agua Bendita | 10+3D6 co | Raro 6 |
| <i>(Común para los Sacerdotes Guerreros y las Hermanas de Sigmar; no puede ser comprada por los No Muertos o los Poseídos)</i> | | |
| Cerveza Bugman | 50+3D6 co | Raro 9 |
| Ropas de Seda de Catai | 50+2D6 co | Raro 9 |
| Sombra Carmesí | 35+1D6 co | Raro 8 |
| Veneno Negro | 30+2D6 co | Raro 8 |
| <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas, los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar)</i> | | |
| Capa Élfica | 100+1D6x10 co | Raro 12 |
| Ajo | 1 co | Común |
| <i>(no puede ser comprado por los No Muertos)</i> | | |
| Libro de Cocina Halfling | 30+3D6 co | Raro 7 |
| Hierbas Curativas | 20+2D6 co | Raro 8 |
| Reliquia Sagrada (Impía) | 15+3D6 co | Raro 8 |
| <i>(Raro 6 para los Sacerdotes Guerreros y las Hermanas de Sigmar)</i> | | |
| Libro Sagrado | 100+1D6x10 co | Raro 8 |
| <i>(sólo disponible para los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar)</i> | | |
| Caballo | 40 co | Raro 8 |
| <i>(sólo disponible para los Humanos)</i> | | |
| Flechas de Caza | 25+1D6 co | Raro 8 |
| Lámpara | 10 co | Común |
| Amuleto de la Suerte | 10 co | Raro 6 |
| Hongos Sombrero Loco | 30+3D6 co | Raro 9 |
| Raíz de Mandrágora | 25+1D6 co | Raro 8 |
| Mapa de Mordheim | 20+4D6 co | Raro 9 |
| Red | 5 co | Común |
| Cuerda y Garfio | 5 co | Común |
| Pólvora Refinada | 30 co | Raro 11 |
| Lágrimas de Shallaya | 10+2D6 co | Raro 7 |
| <i>(No disponible para los No Muertos y los Poseídos)</i> | | |
| Tomo de Magia | 200+1D6x25 co | Raro 12 |
| <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas o las Hermanas de Sigmar)</i> | | |
| Caballo de Guerra | 80 co | Raro 11 |
| <i>(sólo disponible para los Humanos)</i> | | |
| Mastín de Guerra | 25+2D6 co | Raro 10 |
| <i>(no disponible para los Skavens)</i> | | |