



Caravana De Mercaderes

Dinero. Hay tres maneras de conseguirlo: heredarlo, robarlo o ganarlo. Ganarlo es el medio más honorable, ya que a nadie que haya pasado una vida trabajando duro se le niega ninguna comodidad en su lecho de muerte, aunque cómo se obtiene, es otra cuestión. Para los oportunistas, la posibilidad de ganar mucho dinero de una sola vez es demasiado para dejarla pasar.

Los mercenarios se unen a las caravanas que viajan hacia tierras lejanas para hacerse ricos. A veces los destinos son Lustria o las Tierras del Sur. Cuando el viaje es por tierra, su destino son las lejanas tierras orientales de Ind y Cathay, tierras envueltas en mitos y leyendas, cuentos y rumores. En estas tierras un mercader puede hacerse un nombre y una fortuna en un solo viaje ... si sobrevive.

Porque entre el Viejo Mundo y el paraíso de los comerciantes se encuentran las Tierras Oscuras y las Montañas de los Lamento, reinos donde las vidas sucumben en manos del entorno, donde los muertos vagan eternamente donde la muerte espera a los desprevenidos y a los ociosos. Incluso las caravanas más grandes están en peligro cada minuto de cada día que viajan. Los refugios seguros son escasos y distantes entre sí y sólo se consideran seguros mientras se tenga la moneda para pagar su protección.

Sólo una de cada diez caravanas tiene un destino exitoso. Dado que se pueden ganar fortunas con una sola aventura, el riesgo está más que justificado. El incentivo es más que suficiente para un comerciante de Arabia o uno de esos chantajistas de Marienburgo. Cada viaje puede tardar años en completarse, pero la Ruta de la Seda sigue abierta para quien desee utilizarla.

Desde que los hermanos tileanos Ricco y Robbio abrieron esta peligrosa pero lucrativa ruta comercial, ha atraído regularmente a los mercaderes más atrevidos o temerarios. Cada uno de ellos sueña con el reino dorado que se encuentra más allá del horizonte.

Reglas especiales

Mercader: el Mercader es el líder de la banda (cualquier Guerrero a menos de 6" de él puede usar su Liderazgo al hacer pruebas de Ld) y el que está a cargo del negocio. Si el Comerciante

abandona la caravana (por ejemplo, si muere definitivamente por heridas graves), se determina un nuevo líder de forma normal.

El nuevo líder obtiene la regla especial del Mercader, lo que le permite elegir nuevas habilidades de la sección de habilidades especiales del Mercader. La miniatura cuenta como Mercader a todos los efectos igual que el anterior. Si ninguna miniatura de la banda puede convertirse en el líder, se debe comprar un Aprendiz lo antes posible para que se convierta en el líder.

Comercio: en lugar de buscar objetos raros, el Mercader puede vender un objeto raro que haya sido almacenado en el Carro de Mercancías durante la batalla anterior. Esto debe hacerse antes de que los Héroes de cualquier banda busquen objetos raros.

Tira un D6 para determinar cuántas monedas de oro recibirá el Mercader por el objeto.

D6	Coronas de oro
1-2	50% del precio básico del artículo
3-4	El precio básico del artículo
5-6	150% el precio básico del artículo

Ten en cuenta que el Mercader puede decidir si quiere vender el objeto por ese precio o si quiere volver a intentarlo después de la siguiente batalla. Esto se puede combinar con la habilidad de venta al por mayor para vender hasta D3+1 objetos en cada partida.

Abierto al comercio: todos los jugadores pueden elegir enviar a cualquiera de sus Héroes al Mercader en lugar de hacerles buscar objetos raros. Un Héroe que lo haga puede comprar un objeto del equipo almacenado de la banda si los jugadores pueden acordar un precio (incluyendo tratos de intercambio por objetos y tesoros). En lugar de comprar un objeto, un Héroe también puede ir al Mercader para venderle un objeto cualquiera (raro, común, mágico, fichas de tesoro). Si los jugadores no pueden acordar un precio, no se cierra ningún trato y la visita se malogra.

Rareza: cualquier objeto raro que se reduzca a Raro 2 o menos por la regla de reputación del carro de mercancías, la habilidad Callejero, etc., puede comprarse como objetos comunes.

Espadas de Alquiler: las Caravanas de Mercaderes pueden contratar todas las espadas de alquiler que están disponibles para las bandas de mercenarios.



Reglas especiales

Una caravana de mercaderes debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Tienes 600 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros en la banda es de 12

Mercader: cada caravana debe tener un Mercader ini más, ni menos!

Aprendiz: tu banda puede tener un Aprendiz.

Caballeros de Vanguardia: tu banda puede incluir hasta dos Caballeros de Vanguardia.

Mago: tu banda puede tener un Mago.

Mercenarios: tu banda puede incluir cualquier número de Mercenarios.

Tiradores: tu banda puede incluir hasta cinco Tiradores.

Guardias Negros: tu banda puede incluir hasta tres Guardias Negros.

Carro de Mercancías: tu banda debe incluir un Carro de Mercancías.

Experiencia inicial

Un **Mercader** comienza con 20 de experiencia.

Un **Aprendiz** comienza con 0 Experiencia.

Los **Caballeros de Vanguardia** comienzan con 8 de experiencia.

Un **Mago** comienza con 8 Experiencia.

Todos los **secuaces** comienzan con 0 de experiencia.

Máximo racial

Los mercaderes y su séquito son humanos y, por tanto, utilizan el perfil máximo humano.

Lista de equipo de los Mercaderes

Esta es la lista que emplean los mercaderes para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE HEROES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga Gratis/2 co
Martillo 3 co
Espada 10 co
Estoque 15 co

Armas de Disparo

Pistola 15 co (30 para ristra)
Pistola de duelo 30 co (60 para ristra)

Armaduras

Armadura ligera 20 co
Armadura pesada 50 co
Escudo 5 co
Casco 10 co

Misceláneos

Capa de seda catarí 40 co
Caballo de guerra* 40 co
Carro de mercancías** 180 co

**solo caballeros de vanguardia*

*** Ten en cuenta que una banda inicial siempre debe incluir un Carro de Mercancías.*

EQUIPAMIENTO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga Gratis/2 co
Martillo 3 co

Hacha 5 co
Espada 10 co
Pica* 10 co
Alabarda* 10 co

**solo mercenarios*

Armas de Disparo

Ballesta 25 co

Armaduras

Armadura ligera 20 co
Armadura pesada 50 co
Escudo 5 co
Casco 10 co

EQUIPAMIENTO DE CATAI

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga Gratis/2 co
Porra 3 co
Espada 10 co
Arma a dos manos 15 co
Katana 20 co

Armaduras

Armadura ligera 20 co
Armadura pesada 50 co
Escudo 5 co
Casco 10 co

Tabla de habilidades de los Mercaderes

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Mercader		✓	✓			✓
Aprendiz	✓	✓	✓		✓	
Caballero de Vanguardia	✓			✓	✓	
Mago			✓		✓	



1 Mercader

50 co para reclutar

Sólo los más valientes (o los más codiciosos) entre los mercaderes viajan al norte para comerciar con las bárbaras tribus nórdicas que habitan en los helados páramos. Otros arriesgan sus vidas en la Ruta de la Seda antes de llegar al refugio seguro de los Centinelas. Desde este puesto comercial el camino se bifurca. La Ruta de las Especias lleva al sur, a la Tierra de los Mil Dioses. La Ruta del Marfil conduce hacia el este a través de innumerables y peligrosas tribus de merodeadores y hobgoblins en guerra, por no hablar de los muchos terrores que se encuentran en los reinos de los ogros.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	8

Armas/Armadura: el Mercader puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de Héroe.

REGLAS ESPECIALES

Mercader: un Mercader siempre es el líder de la banda. Consulta las reglas especiales.

0·1 Aprendiz

15 co para reclutar

Durante el aprendizaje con un comerciante hay que cumplir con empeño las tareas menos deseables: empaquetar mulas, transportar cajas o conducir el carro.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: el Aprendiz puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de Héroe.



0·2 Caballeros de Vanguardia

45 co para reclutar

Sirviendo como vanguardia de una escolta de mercaderes están los viejos caballeros. Imperiales, bretonianos que solían tener tierras y sirvientes propios, o ronins del este. Tanto los nipones como los cataríes lucharán a cambio de una paga justa al servicio de los mercaderes. Todos han viajado lo suficiente como para equiparse con las mejores armas forjadas por los espaderos de la Gran Catai.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armadura: los Caballeros de Vanguardia pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de Héroe y de la lista de Catai.

REGLAS ESPECIALES

Reflejos rápidos: si el Caballero de Vanguardia es cargado, "golpeará primero" contra los que cargaron ese turno. Si el atacante también tiene la regla de *ataca primero*, se determinará quien lo hace comparando los valores de Iniciativa.

Montar caballos de guerra: los Caballeros de Vanguardia están entrenados para montar caballos de guerra.

Contratados: los Caballeros de Vanguardia son asalariados contratados por el Mercader. Nunca puede convertirse en el líder de la banda.

0·1 Mago

50 co para reclutar

A menudo, brujos, alquimistas y hechiceros buscan la protección de un influyente mercader para escapar de las garras de los fanáticos cazadores de brujas. Como parte de su escolta, continúan en secreto sus estudios prohibidos de incógnito. A veces, surge la oportunidad de probar sus habilidades en las criaturas asaltantes de los Páramos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: el mago puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de Héroe.

REGLAS ESPECIALES

Mago: es un mago y utiliza Magia Menor. Consulta la sección de Magia en el libro de reglas de Mordheim para más detalles.

Contratado: el mago es un asalariado, pagado por el Mercader. Nunca puede convertirse en el líder de la banda.



Secuaces

Mercenarios

25 co para reclutar

Consciente de la atención que su caravana ejerce sobre los ladrones y las bandas de asaltantes, el mercader cuenta con guardaespaldas. Estos pícaros aventureros se encargan de que tanto la mercancía como su pagador sobrevivan al viaje sin sufrir daños.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los mercenarios pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de los Secuaces.

0,5 Tiradores

30 co para reclutar

Los tiradores de Tilea son bien conocidos por sus excelentes habilidades en el uso de las ballestas.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los tiradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de los Secuaces.

0,3 Guardias Negros

35 co para reclutar

Estos mercenarios que sueñan con abandonar sus hogares en busca de riqueza y fama traen consigo extrañas armas y estilos de lucha para unirse a la caravana de mercaderes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los guardias negros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de Catai

REGLAS ESPECIALES

Forzudo: pueden utilizar un arma de doble mano sin la penalización habitual de golpear siempre en último lugar. El orden de la batalla debe ser el mismo que el de otras armas.

Asalariados poco fiables: los guardias negros sólo son contratados por el mercader para que le sirvan protegiendo su carga. No se confía en ellos ni se les otorga ninguna responsabilidad. Por lo tanto, nunca pueden convertirse en Héroes. Vuelve a tirar todos los resultados de "El muchacho tiene talento" para ellos.

Habilidades especiales

soborno

Siempre que la banda tenga que hacer un *chequeo de retirada*, el Mercader puede convencer a sus soldados para que se queden y se enfrenten al peligro. Puede pagar inmediatamente 5 co por cada miembro de la banda vivo que no sea un Héroe (incluyendo las Espadas de alquiler). Si lo hace, un miembro que ya esté fuera de combate no cuenta para el chequeo de retirada. Si después de eso todavía se requiere un chequeo de retirada, haz la prueba de forma normal. Esta habilidad puede usarse tantas veces como sea necesario, siempre que las arcas no estén vacías.

ingresos dudosos

Después de cada batalla en la que el mercader no haya sido puesto fuera de combate, puede elegir utilizar esta habilidad antes de la fase de comercio (es decir, antes de gastar oro). Si superan una prueba de Ld, la banda recibe una moneda de oro por cada punto de experiencia que tenga el comerciante. Si la prueba es fallida, la banda pierde la misma cantidad de monedas de oro.

venta al por mayor

Puede buscar 1D3+1 objetos raros después de cada batalla en lugar de un solo objeto (¡si no fue puesto fuera de combate, por supuesto!).

rompe acuerdos

Al intentar vender objetos mediante la regla especial de Comercio, el mercader obtiene una bonificación de +1 a la tirada para ver el precio del objeto.

contactos

Puede visitar el mercado negro local y sus vendedores. Si lo hace, puede buscar objetos de la siguiente tabla, aplicando las reglas normales.

Item	Costo	Disponibilidad
Pergamino de disipación	50 + 4D6 co	Raro 12
<i>ver Mordheim Annual 2002, p. 31</i>		
Artefacto menor	200 + 1D6x15 co	Raro 16
<i>tira en la tabla de Artefactos Menores</i>		
Artefacto mágico	350 + 1D6x25 co	Raro 18
<i>tira en la tabla de Artefactos Mágicos del libro de reglas de Mordheim, p. 141</i>		
Pergamino mágico	100 co	Raro 14
<i>tira en la tabla de Artefactos Menores</i>		



Carro de mercancías

180 co para comprar

Disponibilidad: Común, sólo para caravana de mercaderes.

En el Carro de Mercancías se guardan numerosos objetos delicados, como las joyas catayas, las especias y los paños de seda.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Carro	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Rueda	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Caballo	8	1	-	3	3	1	3	-	5

REGLAS ESPECIALES

Carro: el Carro de Mercancías sigue todas las reglas de los Carros (ver Suplemento de Imperio en Llamas, p. 30-33). El coste del Carro de Mercancías incluye dos caballos de tiro. Recuerda que una miniatura de la banda debe hacer de conductor.

Almacenamiento: todo el equipo y los tesoros de la banda de guerra están almacenados dentro del Carro de Mercancías. Ten en cuenta que esto no incluye las coronas de oro de la banda.

Si el Carro de Mercancías es destruido, todo el equipo y los tesoros almacenados por la banda se pierden. Hasta que no se compre un nuevo Carro de Mercancías, no se puede almacenar equipo. Los tesoros obtenidos tras una batalla se pierden si no se venden antes de la siguiente partida.

Reputación: por cada cinco objetos raros diferentes almacenados en el Carro de Mercancías el Comerciante obtiene +1 a sus tiradas para encontrar objetos raros.

Abandonado: si la banda falla su prueba de Huida y no hay miniaturas conduciendo el Carro de Mercancías,

éste es abandonado. El carro cae en manos de la banda ganadora. Pueden elegir entre robar el contenido, quedarse con el carro si se les permite (tratarlo como carro o diligencia) o acordar un trato (usando las reglas de rescate en Captura de la tabla de Heridas Graves en la página 119 del libro de reglas de Mordheim) con el mercader.

Una banda que capture un carro de una caravana de mercaderes no puede buscar objetos raros después de la batalla, a menos que todas las miniaturas de la banda de mercaderes hayan sido puestas fuera de combate, ya que se corre la voz y son evitadas por los temerosos comerciantes locales.



Pica

10 co para comprar

Disponibilidad: Raro 8, sólo para caravana de mercaderes.

La pica es comparable a una lanza, aunque su longitud supera la de una común. Los tileanos los utilizan en sus guerras civiles, y con la ruta de la seda llegaron a las ciudades fronterizas de Catai.

Rango	Fuerza	Regla Especial
Cuerpo a Cuerpo	Usuario	Dos manos, golpea primero

REGLAS ESPECIALES

Dos manos: Una miniatura armada con una pica no puede usar un escudo, broquel o arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, obtiene un bono adicional de +1 de salvación de armadura contra ataques a distancia si lleva un escudo.

Golpea primero: Un guerrero con una pica golpea primero en el primer turno de un combate cuerpo a cuerpo. Durante ese turno gana +1 a la iniciativa en representación del largo asta de la pica que le permite atacar incluso antes de que el enemigo le alcance.

