

Evento settimanale

Mercante Ferito

Fintanto che il ponte di mezzo resta in piedi Mordheim è uno dei passaggi più veloci, ma anche più pericolosi, per molti mercanti che commerciano tra L'Ostermark e lo Stirland.

Per questo motivo molti tentano la sorte attraverso la città dei dannati, seguiti da scorte armate fino ai denti. Uno di questi avventati mercanti ha subito un attacco in una strada vicina ed è riuscito a fuggire, seppur ferito gravemente, con una parte del suo prezioso carico. Al momento è rintanato in un edificio nella zona, guardato a vista dalla sua fidata guardia del corpo Ogre.

Dopo aver piazzato gli obiettivi misteriosi scegli a caso un edificio (accessibile) o una rovina, che non sia già stato scelto come obiettivo per lo scenario che state giocando, al di fuori della zona di schieramento di entrambi i giocatori (quando possibile) e posiziona all'interno il segnalino "mercante" e, a contatto con esso la guardia del corpo.

La guardia del corpo non lascerà mai la rovina in cui è stato posizionato e, fintanto che si trova all'interno, godrà sempre della copertura (a meno di abilità che la negano).

Se qualcuno si avventura all'interno della rovina verrà caricato dalla guardia del corpo (che si porterà dietro il segnalino mercante in modo da averlo sempre a contatto di basetta).

Una volta messo fuori combattimento l'Ogre si potrà ispezionare il mercante, a patto che non ci siano modelli ostili entro 2" dal segnalino mercante.

Il modello che mette fuori combattimento l'Ogre guadagna 1 punto esperienza; se a farlo è un eroe ne guadagna 1 addizionale.

Quando ispezioni il mercante tira 3D6 e consulta la tabella

3	Niente: il mercante non è riuscito a mettere nulla in salvo
4	Libro della magia
5	Armatura di Gromril
6	D3 borse di polvere da sparo extra
7	Mappa di Mordheim
8	D3+1 pistole
9	D6 alabarde e D6 pugnali
10	Gioielli del valore di 30co
11	Borsa con 25co+2D6co
12	D6 spade e D6 pugnali
13	D3 balestre
14	Birra Bugman
15	Telescopio: Ye Old Curiosity Shoppe pagina 86 town cryer annual 2002
16	Moschetto Hochland
17	Opulent Coach: vedi pagina 16 town cryer annual 2002
18	Oggetto magico: tira sulla tabella degli oggetti amgici a pagina 141

GUARDIA DEL CORPO

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	2	4	4	4	4	2	7

Equipaggiamento: armatura leggera, elmo, spada e mazza

Paura, bersaglio grande, guerriero esperto