

Comercio

En los alrededores de la ciudad de **Annúminas** hay campamentos donde comerciantes y enviados de las distintas facciones venden sus productos y compran objetos que han sido recuperados de entre las ruinas.

Todas las bandas pueden adquirir equipo nuevo de una manera o de otra. Los mercaderes con menos escrúpulos comercian activamente con los Angmarim de Carn Dûm; y criaturas como los Orcos poseen sus propios campamentos.

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 los tesoros 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. Pueden equiparse con cualquier arma descrita en la lista apropiada, pero no pueden disponer de equipo adicional hasta que hayan librado una batalla al menos.

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

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 Seguidores ya Existentes

Puedes añadir nuevos reclutas a los grupos de Seguidores 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 Seguidores con 7 puntos de experiencia, o dos guerreros a un grupo de Seguidores con 3 puntos de experiencia, o cualquier combinación similar. Descarta los puntos de experiencia que sobren.

Al igual que con cualquier otro Seguidor, debes pagar por todas sus armas y armadura; además debes añadir 2 monedas de oro a su coste por cada punto de experiencia que se

añada al total de la banda. Los nuevos Seguidores 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 **Annúminas**, 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 **Annúminas**. 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 ó 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 monedas de oro. En estos objetos, el coste variable adicional refleja su rareza, el valor añadido que debe pagarse para poder comprarlo. Los objetos en cursiva sólo están disponibles para algunas bandas (consulta la sección Equipo).

ARMAS CUERPO A CUERPO

Objeto	Coste	Disp.
Arma a Dos Manos	15 mo	Común
Arma de Eog	4xCoste	Raro 11
Arma de Ithilnaur	3xCoste	Raro 9
Daga (1ª sin coste)	2 mo	Común
Espada	10 mo	Común
Garrote, Maza o Martillo	3 mo	Común
Hacha	5 mo	Común
Lanza	10 mo	Común
Lanza de Caballería	40 mo	Raro 8
Látigo	15 mo	Común
Mangual	15 mo	Común
Mayal	15 mo	Común

ARMAS DE PROYECTILES

Objeto	Coste	Disp.
Arco	10 mo	Común
Arco Corto	5 mo	Común
Arco Élfico	35 +3D6 mo	Raro 12
Arco Largo	15mo	Común
Cuchillos/Hachas Arroj.	15 mo	Raro 5
Honda	2 mo	Común

ARMADURAS

Objeto	Coste	Disp.
Armadura Enana	110 mo	Raro 10
Armadura Pesada	50 mo	Común
Armadura Ligera	20 mo	Común
Barda	80 mo	Raro 8
Casco	10 mo	Común
Cota de Mithril	200 mo	Raro 12
Escudo	5 mo	Común
Escudo Pequeño	5 mo	Común

MISCELÁNEA

Objeto	Coste	Disp.
Agua de Fuego	10+3D6	Raro 6
Amuleto de Buena Suerte	10 mo	Raro 6
Animales		
<i>Caballo</i>	40 mo	Raro 8
<i>Cab. de Guerra</i>	80 mo	Raro 11
<i>Mastín</i>	25+2D6	Raro 8
Bofetón del Perro	10 mo	Raro 7
<i>Capa Élfica</i>	100+1D6x10 mo	Raro 12
Capa Lujosa	50+2D6	Raro 9

Cuerda y garfio	5 mo	Común
-----------------	------	-------

Objeto	Coste	Disp.
<i>Drogas y venenos</i>		
<i>Kirtir</i>	35+1D6	raro 8
<i>Mohereg</i>	30+2D6	Raro 8
<i>Musgo Ham</i>	30+1D6	Raro 8
<i>Worclivur</i>	35+1D6	Raro 8
<i>Espada de Oesternesse</i>	20 mo	Raro 10
Familiar	20+1D6	Raro 8
Flechas de Caza	25+1D6	Raro 8
<i>Haruella</i>	5 mo	Raro 8
Hierbas Curativas	20+2D6	Raro 8
<i>Lágrimas de Yavanna</i>	10+2D6	Raro 8
Lámpara	10 mo	Común
<i>Libro de Cocina Hobbit</i>	30+3D6	Raro 7
Mapa de Annúminas	20+4D6	Raro 9
<i>Objeto Legendario</i>	15+3D6	Raro 8
<i>Tomo de Brujería</i>	200+1D6x25	Raro 12