



- DINERO EN LA TIERRA MEDIA -

"El precio de Bill Helechal era de doce peniques de plata y esto representaba en verdad tres veces el valor de un pony en aquella región. El pony de Helechal resultó ser una bestia huesuda, mal alimentada y floja; pero no parecía que fuera a morir en seguida. El señor Mantecona lo pagó de su propio bolsillo y ofreció a Merry otras dieciocho monedas como compensación por los animales perdidos."

El dinero no tiene protagonismo en la obra del profesor Tolkien. La economía no tiene un papel relevante en sus libros. No obstante, la economía es parte de la sociedad de la Tierra Media, la cual es parte de EAU. Además, a los jugadores siempre les gusta gastar dinero durante las partidas. Para algunos, parte de la diversión del juego viene de gastar dinero libremente y con generosidad. Tu personaje puede empezar el juego acomodado, y con el tiempo llegar a ser increíblemente rico. Y hay muchas oportunidades para gastar dinero en la Tierra Media. Pero no olvides, EAU no es un juego económico. El dinero es secundario. Esto añade complejidad y dificultad al juego. Si no es divertido, no lo uses.

Como ya he dicho, hay muy pocas referencias al dinero en la obra del profesor Tolkien. Realmente, sólo éstas:

Cuando Bilbo Bolsón abandonó su puerta precipitadamente para encontrarse con Thorin y

su compañía de enanos en la Posada Dragón Verde, se encontró a sí mismo sin "un sombrero, un bastón, o algún dinero, o cualquier cosa que usualmente llevaba encima cuando salía fuera".

El dinero es mencionado sobre todo con relación al pueblo comercial de Bree. Al final de la Tercera Edad, un pony costaba alrededor de 4 peniques de plata. El acomodado propietario del Pony Pisador, Cebadilla Mantecona, considera la pérdida de 30 peniques de plata un golpe considerable. Una pieza de oro era considerada una recompensa particularmente extravagante por buenas noticias.

Azog lanzó una bolsa de dinero a Nár que contenía "pocas monedas de pequeño valor" (las cuales los enanos vertieron en la boca de la decapitada cabeza de Azog tras su derrota).

La mayor parte de la riqueza en oro y plata de Smaug parece haber sido acuñada. Bilbo Bolsón llevó a casa dos cofres, uno que contenía monedas de oro y otro con monedas de plata, y como resultado (aparte de su preexistente riqueza familiar) vivió muy confortablemente los siguientes 50 años y fue considerado bastante rico. Además de los Hobbits de Bree, los Hobbits de la Comarca aparentemente también usan moneda; de otra manera éstos no habrían estado tan deseosos de rebuscar en Bolsón Cerrado tras la partida de Bilbo, en busca de tesoros ocultos en habitaciones secretas.

TIPOS DE MONEDA

El dinero de la Tierra Media puede dividirse en dos tipos: el que existe y el que no. El dinero real lo constituyen monedas de variadas calidades y pesos. El otro tipo es la llamada "moneda de cuenta". Ésta es simplemente una unidad de cuenta, usada

para transacciones a gran escala y nunca convertida en un objeto físico.

MONEDA

Para representar las monedas de la Tierra Media, de las cuales casi no hay información en los libros del profesor, tomaremos como referencia las monedas producidas de 2001 a 2007 por The Shire Post. Éstas fueron monedas de fantasía inspiradas por la obra de JRR Tolkien diseñadas y manufacturadas a la manera tradicional por Tom Maringer, Greg Franck-Weiby y algunos amigos. La idea es que si los personajes en el Señor de los Anillos o El Hobbit tuvieran unas pocas monedas en sus bolsillos, quizás se parecieran mucho a éstas.

Usaremos como sistema primario el sistema monetario de La Comarca, introduciendo monedas de otras regiones así como su valor de cambio.

Dado el patrón medieval de Tolkien, y la forma inglesa de La Comarca, con peniques pensaba casi con seguridad en la única moneda de plata acuñada en Inglaterra desde los anglosajones durante la mayor parte del periodo medieval, y que sólo fue reemplazada por el cobre en la época Victoriana. El penique de plata era definido originariamente como 1/240 parte de una libra de plata y era 1/12 parte de chelín.

De lejos, las monedas más comunes en la Comarca — cuando todas las monedas son usadas — son el penique, bastante pequeño, y el más grande chelín de plata, así como la corona de oro. Las monedas de plata son raras, y las de oro más raras aún. Un penique es el equivalente a la comida de un día de un humano ordinario en una ciudad, o de una familia de 2 progenitores y dos hijos en el campo. Un penique también representa el salario mínimo diario pagado a los trabajadores en la ciudad. Los trabajadores raramente reciben moneda. Pueden conseguir el equivalente en comida y abrigo de sus jefes, por ejemplo, o recibir el usufructo de una porción de tierra que normalmente produce una cantidad por año equivalente a un penique diario.

Si deseas usar medios peniques, tres peniques, kastar, medias coronas y demás, ciertamente puedes, pero por simplicidad los valores para EAU vienen en sólo en Coronas, chelines y peniques.

La unidad estándar de moneda es la corona (C). Una corona de oro son 20 chelines de plata (c), y un chelín son 12 peniques de cobre (p), así una corona equivale a 240 peniques. La Corona de Oro de La Comarca nunca se acuñó y es una mera moneda de cuenta. Dado que la moneda no es "decimal", puedes añadir cada moneda mediante la forma: C 2.11.3, la cual se lee "dos coronas, once chelines y tres peniques" o "dos-coronas-once-tres."

Valor monetario

Corona (C) 20c. = 240 p. (oro)

Chelín, plural chelines (c.) 12 p. = C 1/20 (plata, también llamado "penique de plata")

Penique, plural peniques (p.) 1/12 c. = C 1/240 (cobre)

Abajo se recopilan en una tabla las distintas monedas con sus valores, tomando al **penique** como unidad básica. También se añaden algunos motes:

Valor	Nombre	Alias	Mote
1/4	Farthing		Medio-haypenny
1/2	Medio penique	Banapeni	Haypenny
1	Penique	Hlokartharantiin	
2	Dos peniques		Tuppence
3	Tres peniques	Thruppence	Thrup'ny Bit
4	Tharantiin	Canath	Tharni
6	Seis peniques		Sixp'ny Bit
8	Medio-Kastar	Bankastar	
12	Chelín	Shilling	Penique de plata
16	Kastar	Mirian	
60	Cuarto de Corona		
120	Media Corona		
240	Corona		

LAS MONEDAS (EJEMPLOS)



Farthing:

Latón 10 mm, 1 gramo.

Anverso: Pino dentro de un círculo de bolas.

Reverso: "F" grande (h) dirección, Tengwa para el norte (formon).



Haypenny:

Cobre 18 mm, 2 gramos.

Anverso: Una ramita de roble. El roble es el símbolo de la Cuaderna del Oeste de la Comarca.

Reverso: El familiar círculo cuartelado con runas tengwar que denotan las 4 cuadernas de la Comarca.



Penique:

Cobre 22 mm, 3 gramos.

Anverso: Un olmo, el símbolo de la Cuaderna del Este. "Er Kelebris: Suza Bar Kuduk" que significa: "un penique: Comarca, morada de los Hobbits".

Reverso: El círculo cuartelado con runas tengwar que simbolizan las 4 Cuadernas de la Comarca. La inscripción es la marca de ceca "Belegroth" "s.y." por "suza yen" (año Comarca) la fecha, y la marca de los grabadores de los tres bucles.



Dos Peniques:

Cobre / plata 22 mm, 3 gramos.

Anverso: El olmo, símbolo de la Cuaderna del Este, con las ramas desnudas.

Reverso: Representación simbólica de las cuatro Cuadernas en el reverso usando ramas de los cuatro árboles para representar las direcciones cardinales en lugar de las viejas tengwar. La inscripción es la marca de ceca "Belegroth" "s.y." por "suza yen" (año Comarca), la fecha, y la marca de los grabadores de los tres bucles.



Tres Peniques:

Cobre 26 mm, 8 gramos.

Anverso: un ciruelo lleno de fruta. La inscripción es S.Y. en escritura Tengwar y lengua Kuduk. S.Y. Significa Suza yen o "año Comarca" y los números 1402.

Reverso: tiene un gran número 3 y se lee "suza bar kuduk", encima, y "Nelde Kelebris" debajo. "Comarca, morada de los Hobbits" y "tres peniques".



Tharantín:

Plata/cobre 20 mm, 2,4 gramos.

Anverso: Robre con hojas y el texto "Er Tharantiin: Suza Bar Kuduk" que se traduce: "Un Tharantiin: Comarca, morada de los Hobbits."

Reverso: La inscripción es la marca de ceca "Belegroth" "s.y." por "suza yen" (año Comarca) la fecha, y la marca de los grabadores de los tres bucles. En la "X" del medio tenemos una representación geográfica de las cuatro divisiones políticas del reino.

La tengwa superior es F para "Formen" = Norte.

La tengwa a la derecha es R para "Romen" = Este.

La tengwa inferior es H para "Hyarmen" = Sur.

La tengwa a la izquierda es N "Numen" = Oeste.



Seis peniques de plata:

Plata 19 mm, 2,5 gramos.

Anverso: Abeto y año/fecha.

Reverso: Puente de los Arbotantes con las aguas del Brandivino que fluyen por debajo. La inscripción dice "permaltris" encima y "Suza Bar Kuduk" debajo: "Medio Chelín: La Comarca, morada de los Hobbits".



Chelín:

Plata 26 mm, 6,2 gramos.

Anverso: Roble con hojas y bellotas. "Er Maltris: Suza Bar Kuduk" que significa "Un Chelín, La Comarca, morada de los Hobbits".

Reverso: "Suza Yen 1402" para "Año de la Comarca 1402".



Kastar:

Plata 28 mm, 11,8 gramos.

Anverso: Pino con agujas.

Reverso: representación de la Cuaderna del Norte.



Cuarto de Corona:

Oro 20 mm, 3,3 gramos.

Anverso: Árbol, fecha a ambos lados. Texto: "La Comarca" en Oestron.

Reverso: Alta Corona dentro de un círculo de cuentas. Texto: "Cuarto de Corona" en Oestron.



Media Corona:

Oro 40 mm, 8 gramos.

Anverso: Castaño con hojas.

Reverso: Una interpretación imaginaria de la mítica (para los medianos) Corona del Rey, con inscripción que dice "perimaltrina i Suza bar Kuduk 1402" que significa: "Media de oro (corona): La Comarca, morada de los Hobbits ". La fracción 1/2 con la corona sobre ella, en la parte inferior, la renombra nuevamente de manera más gráfica.

MONEDAS DE OTRAS TIERRAS (CON EJEMPLOS)

Tabla combinada de monedas y valores, tomando al penique como unidad básica.

Valor	Nombre	Ceca	Valor	Nombre	Ceca
1	Penique de Cuervo	Valle	2	Foal	Rohan
8	Penique de Cuervo de plata	Valle	8	Medio Dram	Rohan
64	Penique de Cuervo de Oro	Valle	16	Dram	Rohan
512	Penique de Cuervo de Mithril	Valle	4	La Dama	Eregion
1	Penique de Cuervo	Nuevo Valle	1	Hoja de Acebo de Verano	Eregion
20	Disme	Nuevo Valle	2	Hoja de Acebo de Otoño	Eregion
100	Daler	Nuevo Valle	24	Hoja de Acebo de Invierno	Eregion
3	Hacha de Durin	Moria	1800	Hoja de Acebo de Primavera	Eregion
1 ½	Pieza de Siete de Durin	Moria	2	Groat	Gondor
120	Hacha de plata de Durin	Moria	4	Tharni	Gondor
12	Hacha "Cartwheel" de Thrain	Erebor	16	Kastar	Gondor



Valor	Nombre	Ceca
1	Mano Roja de Saruman	Isengard
12	Mano Blanca de Saruman	Isengard
0	El Ojo de Sauron	Mordor
8	Ojo del Señor Oscuro de plata	Mordor
1	Olifante	Harad
5	Mumak	Harad

Valor	Nombre	Ceca
0	La Corona de Hierro de Angband Morgoth	
12	La Corona de Morgoth	Angband
144	La Corona de Oro de Morgoth	Angband

Valle



Penique de Cuervo:

Cobre 20 mm, 3,1 gramos.

Anverso: Muestra al Cuervo Roac, hijo de Carc.

Reverso: Muestra aves y abejas y la leyenda (en Rúnico Futhark) "Tierra de Leche y Miel".



Penique de Cuervo de plata:

Plata 20 mm, 2,5 gramos.

Anverso: Muestra al Cuervo Roac, hijo de Carc.

Reverso: Muestra aves y abejas y la leyenda (en Rúnico Futhark) "Tierra de Leche y Miel".



Penique de Cuervo de oro:

Oro 20 mm, 2,9 gramos.

Anverso: Muestra al Cuervo Roac, hijo de Carc.

Reverso: Muestra aves y abejas y la leyenda (en Rúnico Futhark) "Tierra de Leche y Miel".



Penique de Cuervo de mithril:

Mithril 20 mm, 1,9 gramos.

Anverso: Muestra al Cuervo Roac, hijo de Carc.

Reverso: Muestra aves y abejas y la leyenda (en Rúnico Futhark) "Tierra de Leche y Miel".



Penique de Cuervo de Nuevo Valle:

Cobre 19 mm, 3,1 gramos.

Anverso: El grabado representa al Viejo y sabio Roac, hijo de Carc, uno de la raza de los cuervos que sabían hablar el lenguaje de los hombres.

Reverso: Grabado que recrea la reconstruida ciudad de Nuevo Valle asentada al pie de la montaña.



Disme de Nuevo Valle:

Plata 19 mm, 6,4 gramos.

Anverso: El grabado representa al Viejo y sabio Roac, hijo de Carc, uno de la raza de los cuervos que sabían hablar el lenguaje de los hombres.

Reverso: Grabado que recrea la reconstruida ciudad de Nuevo Valle asentada al pie de la montaña.



Daler de Nuevo Valle:

Plata 38,6 mm, 31,1 gramos.

Anverso: Nuevo Valle al pie de la Montaña Solitaria.

Reverso: La muerte del dragon Smaug por Bardo el Arquero usando la Flecha Negra forjada por Thrór el Enano.

Un penique de Cuervo es igual a 1/20 Disme, o 1/100 Daler.

Enanos



Hacha de Durin:

Cobre 26 mm, 10 gramos.

Anverso: Un busto de Durin y la inscripción rúnica "Durin Turgul Khazad-dum" - Durin Señor de Moria.

Reverso: Un hacha de doble hoja y la inscripción "BK" la cual puede denotar "Baruk Kahazad - Hachas de los Enanos".



Hacha "Cartwheel" de Thrain :

Cobre 30 mm, 40 gramos.

Anverso: Grabado de un yunque y una representación de la Piedra del Arca - la gema descubierta por Thrain bajo la Montaña Solitaria y la leyenda "Thrain Turgul Y'Erebor" (Thrain, Rey bajo esta Montaña).

Reverso: Un hacha de doble hoja y la leyenda "Baruk Kahazad" (Hachas de los Enanos).

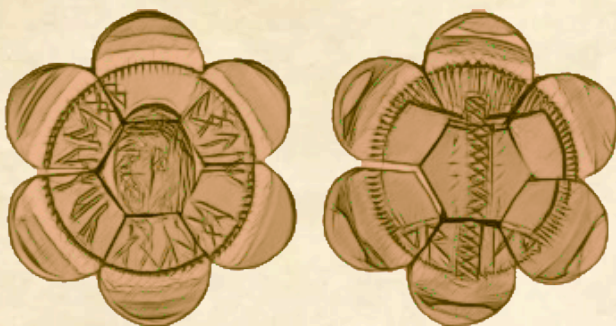


Hacha de plata de Durin:

Plata 26 mm, 40 gramos.

Anverso: Un busto de Durin y la inscripción rúnica "Durin Turgul Khazad-dum" - Durin Señor de Moria.

Reverso: Un hacha de doble hoja y la inscripción "BK" la cual puede denotar "Baruk Kahazad - Hachas de los Enanos".



Pieza de Siete de Durin:

7 piezas de 5 gramos de cobre acuñadas a la vez y que forman un hacha, 35 gramos en total.

Anverso: Cabeza dentro de un óvalo vertical.

Reverso: Hacha de doble hoja.

Una pieza de una Pieza de Siete de Durin es igual a 1/2 Hacha de Durin, o 1/8 Hacha "Cartwheel" de Thrain, o 1/80 Hacha de plata de Durin.

Rohan



Foal:

Cobre 25x19 mm, 8 gramos.

Anverso: THÉODEN KONG EORLINGAS (Théoden Rey de los Eorlingas)

Reverso: Mearas, rey de los caballos, galopando hacia la izquierda. EDORAS / 3014.



Medio Dram:

Plata 20 mm, 2,4 gramos.

Anverso: THÉODEN KONG EORLINGAS (Théoden Rey de los Eorlingas)

Reverso: Mearas, rey de los caballos, galopando hacia la izquierda. EDORAS / 3017.



Dram:

Plata 25 mm, 5 gramos.

Anverso: THÉODEN KONG EORLINGAS (Théoden Rey de los Eorlingas)

Reverso: Mearas, rey de los caballos, galopando hacia la izquierda. EDORAS / 3017.

Un Foal es igual a 1/4 Medio Dram, o 1/8 Dram.

Elfos

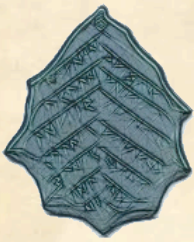


La Dama:

Cobre 20 mm, 13 gramos.

Anverso: Perfil izquierdo de la Dama de Lorien, Galadriel, entre la flora.

Reverso: Un mapa de Lorien que muestra los caminos que conducían a su centro cuando fue creado, y rodeado por dieciocho puntas de flecha que apuntan hacia afuera que representan los puestos de guardia que protegen al reino de los intrusos.



Hoja de Acebo de Primavera:

Mithril 20 mm, 7 gramos.

Leyenda: Data de 1314 de la Segunda Edad.

Anverso: El lenguaje es arcaico, una versión temprana del verso conocido más tarde como 'Himno de Rivendell', y que estilísticamente precede a la fundación de Hollin. El idioma Noldorin y las tengwar al modo de Beleriand sugieren Gondolin como fuente original de esta versión.

(continúa...)

Hoja de Acebo de Verano:

Latón 20 mm, 5 gramos.

(...) Los versos dicen:



Gilthonieth, A Elberin!

Silithren pendaar miruin

menello calmaur elenhoth!

Lo cual se traduce en -

Prendedora de estrellas, ¡Oh Elbereth!
blancos brillos pendientes del cielo como
Silmarils - el resplandor de la estrella anfitriona.

Hoja de Acebo de Otoño:

Cobre 20 mm, 7 gramos.

Reverso: lleva la siguiente inscripción en Noldorin contemporáneo, y está escrito en la variedad modificada de Cirth conocida como Angerthas de Eregion:



di-celebrimbor aran eregion

tegilbor nin echant

coronores minegraasten ien neledhen

(continúa...)

Hoja de Acebo de Invierno:

Plata 20 mm, 8 gramos.

(...) lo cual se traduce como

bajo Celebrimbor, Señor de Eregion

Tegilbor me hizo

en el onceavo año del tercer siglo.



Una Hoja de Verano es igual a 1/2 Hoja de Otoño, o 1/4 Una Dama, o 1/24 Hoja de Invierno, o 1/800 Hoja de Primavera.

Gondor



Groat:

Cobre 20 mm, 6,5 gramos.

Anverso: Es una imagen del Rey Elessar montando a caballo hacia la batalla portando el estandarte del árbol y las estrellas. Inscritas alrededor de él las palabras "ELESSAR, ARWEN, GONDOR", en modo antiguo en el cual sólo se escriben las consonantes y las vocales largas.

Reverso: Muestra un árbol de hojas largas... un plantón descendiente de Nimloth el bello, con siete estrellas arriba, y siete esferas debajo. Acompañando al estandarte del reino está la espada Anduril con la cual el rey salvó su reino. Detrás de la espada podemos ver las siete estrellas brillar entre el sol y la luna y debajo está la fecha, "Año 1"... de la cuarta edad.

Tharni:

Plata 21 mm, 2,4 gramos.

Anverso: Es una imagen del Rey Elessar montando a caballo hacia la batalla portando el estandarte del árbol y las estrellas. Inscritas alrededor de él las palabras "ELESSAR, ARWEN, GONDOR", en modo antiguo en el cual sólo se escriben las consonantes y las vocales largas.

Reverso: Muestra un árbol de hojas largas... un plantón descendiente de Nimloth el bello, con siete estrellas arriba, y siete esferas debajo. Acompañando al estandarte del reino está la espada Anduril con la cual el rey salvó su reino. Detrás de la espada podemos ver las siete estrellas brillar entre el sol y la luna y debajo está la fecha, "Año 1"... de la cuarta edad.



Kastar:

Plata 32 mm, 12,4 grams.

Anverso: Muestra a Aragorn dirigiéndose a la batalla final portando la bandera hecha para él por Arwen Undomiel. La inscripción está en el modo formal (consonántico) y dice (e)L(e)S(sa)R, (a)RW(e)N, G(o)ND(o)R donde las letras entre paréntesis están implícitas.

Reverso: El escudo de armas en el reverso muestra las figuras de Isildur y Anarion, reyes del Viejo Gondor. Como los Argonautas, uno tiene barba y el otro no. La inscripción es K(a)ST(a)R Y(e)N 1 - i.e. en estilo formal, sin las vocales. Sobre la hoja de la espada está inscrito 'A(N)DURIL' en runas angertás. La corona alada se impone a las siete estrellas, el árbol blanco y las siete piedras que componen los símbolos del reino.



Un Groat es igual a 1/2 Tharni, o 1/8 Kastar. Un penique de la Comarca es igual a 1/2 Groat.

Isengard



Mano Roja de Saruman:

Cobre 20 mm, 5,5 gramos.

Anverso: La Mano del mago caído con la inscripción rúnica en dialecto Dunlendino SHARKU-MANO "Mano del anciano."

Reverso: Castillo sobrevolado por un pájaro espía y la inscripción YZAN GAARDA "Isengard."



Mano Blanca de Saruman:

Plata 21 mm, 6 gramos.

Anverso: La Mano del mago caído con la inscripción rúnica en dialecto Dunlendino SHARKU-MANO "Mano del anciano."

Reverso: Castillo sobrevolado por un pájaro espía y la inscripción YZAN GAARDA "Isengard."

Una Mano Roja de Saruman es igual a 1/12 Mano Blanca. Un penique de la Comarca es igual a 1 Mano Roja.

Mordor

Las monedas de hierro y plata han sido acuñadas como piezas de intercambio comercial para extender la influencia hacia el sur. Las monedas de hierro no han sido bien recibidas debido a su tendencia a oxidarse en climas húmedos.



El Ojo de Sauron:

Hierro 24 mm, 6 gramos.

Leyenda: Un décimo el valor de una corona de hierro.

Anverso: El ojo de Sauron. Inscrito en runas Angerthas, arriba del ojo dice "OBEY" mientras abajo reza la inscripción "MORDOR."

Reverso: Una montaña. La inscripción da nombre a la montaña "ORODRUIN" – un flujo piroclástico puede verse desparramar por la ladera con la puerta de Sammath Naur en el frente.



Ojo de plata del Señor Oscuro:

Plata 20 mm, 4,7 gramos.

Anverso: El ojo de Sauron. Inscrito en runas Angerthas, arriba del ojo dice "OBEY" mientras abajo reza la inscripción "MORDOR."

Reverso: Una montaña. La inscripción da nombre a la montaña "ORODRUIN" – un flujo piroclástico puede verse desparramar por la ladera con la puerta de Sammath Naur en el frente.

Un Ojo de Sauron es igual a 1/8 Ojo de plata, en tierras oscuras. Un ojo de hierro de Sauron equivale a 0 peniques de la Comarca entre los pueblos libres.

Lejano Harad



El Olifante del Lejano Harad:

Cobre 19 mm, 5 gramos.

Anverso: Oliphaunt Pachydermata mirando a la izquierda.

Reverso: Inscripción "Palan Harad."



El Mumak del Lejano Harad:

Cobre 22 mm, 15 gramos.

Anverso: Olifante mirando hacia la izquierda, portando torre de batalla, con serpiente debajo.

Reverso: Inscripción "Palan Harad."

Un Olifante es igual a 1/5 Mumak. Un penique de la Comarca es igual a 1 Olifante de Harad.

Angband [monedas antiguas, no están en circulación]

Acuñadas durante la primera edad de la Tierra Media, durante el reinado de Melkor, en Angband hace unos 5,000 años. Estas monedas fueron acuñadas como medio de intercambio para sus esclavos y sirvientes, para servir en el juego o en la compra de armas y licor.



La Corona de hierro de Morgoth:

Hierro 28 mm, 13,5 gramos.

Anverso: Corona de hierro de Melkor con los Tres Silmarils.

Reverse: Ancalagon el Negro posado sobre las almenas de Thangorodrim.



La Corona de Morgoth:

Plata 22 mm, 6,2 gramos.

Anverso: Corona de hierro de Melkor con los Tres Silmarils.

Reverse: Ancalagon el Negro posado sobre las almenas de Thangorodrim.



La Corona de oro de Morgoth:

Oro 28 mm, 11 gramos.

Anverso: Corona de hierro de Melkor con los Tres Silmarils.

Reverse: Ancalagon el Negro posado sobre las almenas de Thangorodrim.

Una Corona de hierro de Morgoth es igual a 1/12 Corona de plata, o 1/144 Corona de oro.
Una Corona de hierro de Morgoth equivale a 0 peniques de la Comarca.

EL MERCADO

La mayor parte de los pueblos tienen un mercado semanal (por lo general, poco más que una reunión de vendedores ambulantes itinerantes) que operan durante las estaciones más cálidas, e incluso durante todo el año. Cada ciudad tiene un mercado permanente. Este núcleo económico es, de hecho, lo que define a una ciudad: un lugar donde comprar cualquier cosa en cualquier momento.

Cada objeto listado tiene dos precios. El primero se aplica cuando un personaje compra ese objeto en una ciudad pequeña o mercado local; el segundo (entre paréntesis) se aplica en cualquier gran ciudad, como Minas Tirith.

Algunos objetos simplemente no se pueden obtener en mercados locales y se marcan como **nd** (no disponible).

Todos los precios dados aquí son el mínimo para cualquier pueblo o ciudad en la Tierra Media, y se pueden incrementar hasta un 50% en un momento dado, a voluntad del Maestro del Saber. Éste también debe ajustar los precios de base según las necesidades, aplicando su sentido común. Por ejemplo, si un héroe desea comprar una armadura dorada, su precio base podría triplicarse. Algunos bienes pueden no estar disponibles, no importa su precio, según la ley de la oferta y la demanda.

COMPRAR

Los objetos pueden comprarse en cualquier mercado según la Lista de Precios. La escasez puede elevar los precios temporalmente, mientras que la abundancia los puede bajar.

VENDER

Cuando los aventureros venden en el mercado un objeto en buenas condiciones, consiguen aproximadamente la mitad de su precio en el tipo de mercado donde lo venden. Esto se hace negociando el precio con un mercader (puede ser necesaria una tirada de **Persuadir**). Esta es la ley del mercado. El hecho de que algo cueste mucho no significa que pueda ser vendido a ese precio; puede que no haya compradores.

LISTA DE PRECIOS

La siguiente lista de precios no está completa en absoluto, pero puede usarse para hacerse idea de los precios típicos. Indican el precio de un objeto nuevo si éste está disponible.

Todos los precios están en peniques, chelines y coronas.

* disponibilidad limitada; **nd** no disponible.

Posadas

El precio incluye estancia en sala común, con un fuego en tiempo frío, y una comida común.

Por persona y noche 1 p. (3 p.)
Por caballo, alimentado con heno 3 p. (10 p.)

Lujos

Habitación privada, con puerta 12 p. (20 p.)
Cena de calidad noble 4 p. (8 p.)
Vino, 1 consumición, local 1 p. (2 p.)
Avena para caballos..... 8 p. (20 p.)
Hierba para pipa, una bolsa..... 6 p. (6 p.)

El Mercado de Alimentos

Provisiones

Raciones conservadas, por semana

Raciones comunes, buenas por 1 semana ...4p. (8 p.)
Raciones superiores, buenas por 1 sem. ..8 p. (16 p.)
Cram, buenas por 5 semanas 6 p. (12 p.)

Tenderetes de alimentos

El precio mostrado es para Buena calidad.

También disponible: calidad baja igual a precio x0.5, calidad superior x3 y la mejor calidad x10.

Una comida común ¼ p. (½ p.)
Una comida superior ½ p. (1 p.)
Una comida noble 1 p. (2 p.)

Cordero asado, por ración..... 3 p. (3 p.)
Gachas, por cuenco..... ½ p. (½ p.)
Huevos, 3 huevos frescos de gallina..... 2 p. (2 p.)
Jamón cocido, un jamón entero..... 12 p. (12 p.)
Leche, por tazón..... ½ p. (½ p.)
Lechón asado, por animal..... 30 p. (30 p.)
Miel, por tarro 3 p. (3 p.)
Pan, por hogaza ½ p. (½ p.)
Pierna de ternera asada 18 p. (18 p.)
Pollo asado, por animal..... 4 p. (4 p.)
Queso, un trozo de 1p. (1 p.)
Salmón al vapor, por animal..... 8 p. (8 p.)

Cerveza, por pinta 1 p. (1 p.)
Cidra, por pinta 1 p. (1 p.)
Hidromiel, por pinta 4 p. (6 p.)
Brandy, por media pinta 8 p. (10 p.)
Vino local, por jarrita..... 2 p. (2 p.)

Vino extranjero, por jarrita	np (3 p.)
Vino de Dorwinion, por jarrita	np (10 p.)
Vino local, por pellejo	10 p. (10 p.)
Vino extranjero, por pellejo	np (16 p.)
Vino de Dorwinion, por pellejo	np (48 p.)

Ordenar un banquete

Incluye toda la bebida y la comida, transporte, cocina, limpieza y servicio.

Precios por persona.

Banquete ordinario	1p. (1p.)
Banquete de calidad	2p. (2p.)
Banquete espléndido	4 p. (4 p.)
Banquete magnífico	8 p. (8 p.)
Banquete regio	16 p. (16 p.)

El Mercado de los Caballos

Todos los animales están entrenados para su propósito. No están entrenados para atacar.

El caballo estándar, de calidad media, es de algún tono de marrón; un caballo blanco o negro, o con cualquier otra cualidad inusual, cuesta al menos el doble de su precio base.

Caballos

Caballo de batalla.....	10 C. (10 C.)
Corcel	5 C. (4 C.)
Palafrén	4 C. (3 C.)
Potro	150 p. (120 p.)
Caballo de tiro	120 p. (100 p.)
Pony	60 p. (48 p.)
Jamelgo	50 p. (40 p.)
Mula	100 p. (80 p.)
Burro	40 p. (32 p.)

Sillas de montar

Silla de baja calidad, para cab. De tiro ..	12 p. (12 p.)
Silla ligera	108 p. (108 p.)
Silla noble	720 p. (720 p.)

El Mercado de Ganado

Oveja, cabra	12 p. (12 p.)
Oveja engordada	16 p. (16 p.)
Oveja (hembra) y cordero	24 p. (24 p.)
Carnero	60 p. (60 p.)
Puerca	60 p. (60 p.)
Buey de un año, vaca	60 p. (60 p.)
Vaca lechera	120 p. (120 p.)
Buey	180 p. (180 p.)
Conejo	1 p. (1 p.)
Pollo	1 p. (1 p.)
Gallina	2 p. (2 p.)
Ganso	8 p. (8 p.)
Perdiz	1 p. (1 p.)
Paloma mensajera	5 p. (5 p.)
Halcón, joven	15 p. (15 p.)
Halcón, entrenado	80 p. (80 p.)
Gato, común	2 p. (1 p.)
Perro, ovejero	5 p. (5 p.)
Perro, de caza	24 p. (24 p.)

El Mercado de los Carreteros

Carromato (4 ruedas)	1 C. (1 C.)
Carro (2 ruedas)	120 p. (120 p.)

El Armero

Precio x2 en el campo y x4 en las tierras salvajes para las armas de metal. Armaduras de metal no disponibles en el campo ni en las tierras salvajes.

** 25% disponibilidad en el campo; 50% en las tierras salvajes.*

Armadura

Armadura completa, sin yelmo o casco.

Coletto de cuero	108 p. (108 p.)
Jubón de cuero.....	1 C. (1 C.)
Camisote de malla	2C. (1 C. 4 c.)
Cota de malla	6 C. (4 C.)
Lóriga de malla.....	nd (10 C.)

Cascos

Capacete de hierro y cuero	108 p. (108 p.)
Yelmo	1 C. (1 C.)

Armas

Daga*	12 p. (12 p.)
Espada corta.....	48 p. (48 p.)
Espada*	72 p. (72 p.)
Espada larga*	108 p. (108 p.)
Hacha	24 p. (24 p.)
Hacha de mango largo*	36 p. (36 p.)
Gran hacha*	48 p. (48 p.)
Lanza	1 p. (1 p.)
Lanza larga	2 p. (2 p.)
Arco	36 p. (36 p.)
Arco largo	108 p. (108 p.)
10 flechas	1p. (1 p.)
Piqueta	30 p. (30 p.)

Escudos

Rodela	18p. (18 p.)
Escudo	36 p. (36 p.)
Escudo pavés	72 p. (72 p.)

Los Sastres

Ropa

El precio es por vestimenta completa de temporada. 10% de posibilidades de encontrar ropa pre-hecha de tu talla en las tierras salvajes, 25% en el campo.

También disponible: Ropa pasada de moda a precio x0.5 y ropa de invierno a precio x1.5.

Para hombre, materiales humildes	60 p. (60 p.)
Para mujer, materiales humildes	108 p. (108 p.)
Para niño, materiales humildes	36 p. (36 p.)
Para hombre, materiales nobles	576p. (576 p.)
Para mujer, materiales nobles	1.080 p. (1.080 p.)
Para niño, materiales nobles	360 p. (360 p.)
Para hombre, materiales regios ..	1.188 p. (1.188 p.)
Para mujer, materiales regios	2.052 p. (2.052 p.)
Para niño, materiales regios	900 p. (900 p.)

Los Orfebres

Los objetos estándar son de calidad normal; artículos muy extravagantes o ricamente elaborados pueden costar hasta el doble del precio estipulado o, si es único y hermoso, incluso más. En la ciudad, uno puede encontrar trabajos impresionantes de calidad regia que fácilmente triplican el precio.

Broche o medallón, oro	5 C. (5 C.)
Broche o medallón, plata	1 C. (1 C.)
Pendientes, común	10 p. (10 p.)
Pendientes, oro	160 p. (160 p.)
Pendientes, plata	25 p. (25 p.)
Anillo, oro	1 C. (1 C.)
Anillo, plata	40 p. (40 p.)
Anillo, grabado	60 p. (60 p.)
Diamante (sin engazar)	1 C. (1 C.)
Cualquiera de arriba, pero:	
— realmente extravagante a precio x2	
— de belleza regia a precio x5	
Plato, de oro	7 C. (7 C.)
Plato, de plata	1 C. (1 C.)
Copa, dorada	12 C. (12 C.)

Algunas piezas acabadas

Anillo de plata con diamante	1 C. 40 p.
Anillo de oro con esmeralda	6 C.
Medallón de plata con diamante	2 C.
Medalla de oro con diamante y 6 perlas	35 C.
Anillo de oro con rubí realmente extravagante ..	5 C.
Pendientes de perla	2 C.

Las piezas de oro y plata, que combinan un acabado fino con valiosas piedras preciosas, pueden costar mucho más de lo expuesto arriba; estos precios son tan sólo una referencia básica. Por supuesto, sólo los nobles más ricos pueden permitirse esta opulencia, y estos artículos sólo pueden encontrarse en la ciudad. ¡Por ejemplo, un sencillo anillo de plata con una Esmeralda podría venderse por 1 C., 5c., mientras que un recargado medallón de oro con un diamante y seis perlas podría costar 35 C. o más!

Miscelánea (objetos diversos)

Arpa	2 C. (2 C.)
Arpa regia	7 C. (7 C.)
Laúd	60 p. (60 p.)
Azada	6 p. (6 p.)
Cuchillo	3 p. (3 p.)
Guadaña	10 p. (10 p.)
Hacha, para madera	6 p. (6 p.)
Hoz	12 p. (12 p.)
Martillo	6p. (6p.)
Pala	8 p. (8 p.)
Agujas de coser	1 p. (1 p.)
Antorcha, para una hora	1 p. (1 p.)
Candil	36 p. (36 p.)
Lámpara de aceite	3 p. (3 p.)
Aceite para lámpara, para 24 horas	1p. (1 p.)
Vela, para 6 horas	2 p. (2 p.)
Anzuelos de pescar, cinco piezas	1 p. (1 p.)

Candado de hierro y llave	8 p. (8 p.)
Capa	60 p. (60 p.)
Cazo de hierro	10 p. (10 p.)
Cofre	72 p. (72 p.)
Cuerda, 18 metros	20 p. (20 p.)
Espejo	12 p. (12 p.)
Manta	36 p. (36 p.)
Pellejo, para agua o vino de 1 litro	10p. (10 p.)
Piedra de afilar	3 p. (3 p.)
Pluma de caña	¼ p. (¼ p.)
Tinta, por vial	1p. (1 p.)
Sartén de bronce	12 p. (12 p.)
Yesca y pedernal	6 p. (6 p.)
Saco	6 p. (6 p.)

Servicios comunes

Composición, oda heroica	70 p. (60 p.)
Composición, poema de amor	40 p. (30 p.)
Composición, poema burlesco	60 p. (50 p.)
Arpista (por fiesta o evento)	1 C. (3 C.)
Juglar (por noche)	20 p. (20 p.)
Músico con laúd (por fiesta o evento)	60 p. (60 p.)
Cantante (por fiesta o evento)	5 p. (5 p.)
Copiar un libro (por página)	5 p. (5 p.)
Copiar e iluminar un libro (por página) ..	25 p. (25 p.)
Leer una carta	1 p. (1 p.)
Escribir una carta	3 p. (3 p.)
Corte de pelo o afeitado	3 p. (3 p.)
Mensajero (por día de viaje)	nd (5 p.)
Heraldo (por día)	nd (20 p.)
Prostituta (por noche o servicio)	
Clase baja	1 p. (1 p.)
Común	12 p. (12 p.)
Cortesana	nd (48 p.)
Cortesana de origen extranjero ..nd	(144 p.)
Cirujano (por día)	nd (20 p.)
Funeral, de clase baja	9 p. (9 p.)
Mercenarios (por mes)	
Bandido	36 p. (36 p.)
Infante	72 p. (72 p.)
Infante veterano	nd (144 p.)
Alquilar un barco de pesca, si preguntas ..	nd (60 p.)

Grandes Inversiones

Construcciones comunes

Los precios incluyen mano de obra y materiales.

Choza pobre	1 C. 5 c.
Casa plebeya	5 C.
Granja	12 C.
Casa superior	90 C.
Mansión noble	360 C.
Casa pequeña en la ciudad	12 C.
Casa mediana en la ciudad	90 C.
Casa grande en la ciudad	250 C.
Torre de piedra	150 C.
Fuerte pequeño de troncos	150 C.
Castillo pequeño	700 C.
Castillo mediano	2.800 C.
Castillo grande	12.500 C.

Puente de madera 100 C.
 Puente de piedra 800 C.

Embarcaciones

Barco de pesca 6 C.
 Bote de remos 1 C. 10 c.
 Barco mercante, grande 36 C.
 Barco mercante, pequeño 18 C.
 Barco de guerra 200 C.

INGRESOS POR NIVEL DE VIDA

Estos ingresos asumen que todo el mundo gasta todo lo que ingresa. No representan dinero en sí mismo, sino su equivalente en poder adquisitivo. Un granjero, por ejemplo, vive con el equivalente de 1440 peniques por año, pero quizás nunca vea un solo penique, ni cuando comercia por bienes de metal.

Otra manera de ver estos ingresos es imaginar que se llega a la ciudad con una bolsa llena de dinero. Estas cantidades te muestran cuanto costaría exactamente "vivir como un rey" (costaría 4.096 p. por día).

Pobre 360 Peniques por año
 (1 por día, 7 por semana, 30 por mes)

Frugal 1.440 Peniques por año
 (4 por día, 28 por semana, 120 por mes)

Marcial 5.760 Peniques por año
 (16 por día, 112 por semana, 480 por mes)

Próspero 23.040 Peniques por año
 (64 por día, 448 por semana, 1.920 por mes)

Rico 92.160 Peniques por año
 (256 por día, 1.792 por semana, 7.680 por mes)

Niveles de vida para personajes no jugadores

Príncipe 368.640 Peniques por año
 (1.024 por día, 7.168 por semana, 30.720 por mes)

Rey 1.474.560 Peniques por año
 (4.096 por día, 28.672 por semana, 122.880 por mes)

Rey de Reyes 5.898.240 Peniques por año
 (16.384 por día, 114.688 por semana, 491.520 por mes)

TESORO

En el libro del aventurero de EAU dice: El valor del Tesoro se representa mediante una puntuación numérica que va de un mínimo de 1, que es aproximadamente igual a la cantidad de dinero necesario para sustentar a un aventurero durante un mes en un Nivel de Vida Próspero. Si un mes en un Nivel de Vida Próspero es igual a 1.920 peniques, un rango de Tesoro es igual a 1.920 peniques.

