



DINERO

Aunque en las reglas de dinero de El Anillo Único que circulan por internet viene calculado el dinero que cada personaje cobra al mes según su nivel de vida, haremos unos pequeños cambios para ganar tiempo en las partidas y que quede reflejado que los ingresos de cada nivel de vida conllevan unos gastos acordes con ese nivel de vida

El dinero que pueden ahorrar los personajes es el equivalente a la cantidad que cobran en una semana, el resto se presupone que se lo gastan en alojamiento, comida, bebida y demás menesteres de la vida diaria, acordes siempre estos lujos a lo que uno se puede permitir según su nivel de vida

A efectos de juego no es necesario que los personajes gasten dinero en estos menesteres, como ejemplo diremos que llegados a una posada del camino un personaje Pobre puede dormir en la cuadra con los animales, un personaje Frugal puede dormir en una sala común, un personaje Marcial puede dormir en una habitación compartida con otras tres personas, uno Próspero puede permitirse una habitación para el solo y uno Rico puede permitirse una para el y pagar otra para sus compañeros.

Pobre..... 360 Peniques por año.

(1 por día, 7 por semana, 30 por mes)

Dinero ahorrado por mes 7 Peniques.

Frugal..... 1440 Peniques por año.

(4 por día, 28 por semana, 120 por mes)

Dinero ahorrado por mes 28 Peniques.

Marcial..... 5760 Peniques por año.

(16 por día, 112 por semana, 480 por mes)

Dinero ahorrado por mes 112 Peniques.

Próspero..... 23040 Peniques por año.

(64 por día, 448 por semana, 1920 por mes)

Dinero ahorrado por mes 448 Peniques.

Rico..... 92160 Peniques por año.

(256 por día, 1792 por semana, 7680 por mes)

Dinero ahorrado por mes 1792 Peniques.

FATIGA

1000 Peniques 1 punto de impedimenta.

500 Chelines 1 punto de impedimenta.

250 Coronas 1 punto de impedimenta.

CAMBIO

Corona= 20 Chelines= 240 Peniques

Chelín= 12 Peniques

PESO DE LA MONEDA

Si tenemos en cuenta que un penique pesa unos tres gramos, un chelín unos seis gramos y una corona unos 12 gramos, nos encontraríamos con que, si un punto de tesoro son 1920 peniques, un personaje que lleva ese punto de tesoro estaría cargando con aproximadamente 6 Kg de peso, no digamos ya si el personaje porta cinco puntos de tesoro que sumados a su equipo le impedirían moverse.

Para facilitar la vida a los personajes y hacer un poco mas jugable el hecho de poder cargar con puntos de tesoro, se ha calculado el peso aproximado de peniques, chelines y coronas, redondeando.

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. (2p.).
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.)

Las raciones para una semana van incluidas en el equipo de viaje, si un personaje quiere llevar encima más raciones aumentará en 1 su impedimenta por cada ración para 1 semana, salvo que consiga lembas o pastelillos de Beorn que pesan 1/10 imp.

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	1/4 imp litro 10 p. (10 p.)
Vino extranjero, por pellejo	1/4 imp litro np (16 p.)
Vino de Dorwinion, por pellejo	1/4 imp litro 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	4 imp..... 108 p. (108 p.)
Jubón de cuero	8 imp..... 1 C. (1 C.)
Camisote de malla	12 imp..... 2C. (1 C. 4 c.)
Cota de malla	16 imp..... 6 C. (4 C.)
Loriga de malla.....	20 imp..... nd (10 C.)

Cascos

Capacete de hierro y cuero	2 imp..... 108 p. (108 p.)
Yelmo	6 imp..... 1 C. (1 C.)

Armas

Daga*	1/4 imp..... 12 p. (12 p.)
Espada corta	1 imp..... 48 p. (48 p.)
Espada*	2 imp..... 72 p. (72 p.)
Espada larga*	3 imp..... 108 p. (108 p.)
Hacha	2 imp..... 24 p. (24 p.)
Hacha de mango largo*	3 imp..... 36 p. (36 p.)
Gran hacha*	4 imp..... 48 p. (48 p.)
Lanza	2 imp..... 1 p. (1 p.)
Lanza larga	4 imp..... 2 p. (2 p.)
Arco	1 imp..... 36 p. (36 p.)
Arco largo	3 imp..... 108 p. (108 p.)
10 flechas	1/2 imp..... 1p. (1 p.)
Piqueta	3 imp..... 30 p. (30 p.)

Escudos

Rodela	1 imp..... 18p. (18 p.)
Escudo	3 imp..... 36 p. (36 p.)
Escudo pavés	5 imp..... 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.

Por cada muda de ropa aparte del que se lleva puesto 1/4 imp.

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	1/20 imp.	5 C. (5 C.)
Broche o medallón, plata	1/20 imp.	1 C. (1 C.)
Pendientes, común	1/50 imp.	10 p. (10 p.)
Pendientes, oro	1/50 imp.	160 p. (160 p.)
Pendientes, plata	1/50 imp.	25 p. (25 p.)
Anillo, oro	1/50 imp.	1 C. (1 C.)
Anillo, plata	1/50 imp.	40 p. (40 p.)
Anillo, grabado	1/50 imp.	60 p. (60 p.)
Diamante (sin engazar)	1/50 imp.	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	1/50 imp.	1 C. 40 p.
Anillo de oro con esmeralda	1/50 imp.	6 C.
Medallón de plata con diamante	1/20 imp.	2 C.
Medalla de oro con diamante y 6 perlas	1/20 imp.	35 C.
Anillo de oro con rubí realmente extravagante		5 C.
Pendientes de perla	1/50 imp.	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	1 imp.	2 C. (2 C.)
Arpa regia	1 imp.	7 C. (7 C.)
Laúd	1 imp.	60 p. (60 p.)
Azada	1 imp.	6 p. (6 p.)
Cuchillo	1/2 imp.	3 p. (3 p.)
Guadaña	3 imp.	10 p. (10 p.)
Hacha, para madera	1 o 2 imp.	6 p. (6 p.)
Hoz	1 imp.	12 p. (12 p.)
Martillo	1 o 2 imp.	6p. (6p.)
Pala	1 o 2 imp.	8 p. (8 p.)
Agujas de coser		1 p. (1 p.)
Antorcha, para tres horas	1/2 imp.	1 p. (1 p.)
Candil	1/2 imp.	36 p. (36 p.)
Lámpara de aceite	1/2 imp.	3 p. (3 p.)
Aceite para lámpara, para 24 horas	1/10 imp.	1p. (1 p.)
Vela, para 6 horas	1/20 imp.	2 p. (2 p.)
Anzuelos de pescar, cinco piezas		1 p. (1 p.)

Candado de hierro y llave	1/2 imp.	8 p. (8 p.)
Capa	equipo de viaje	60 p. (60 p.)
Cazo de hierro	1/5 imp.	10 p. (10 p.)
Cofre		72 p. (72 p.)
Cuerda, 10 metros	1/2 imp.	10 p. (20 p.)
Espejo		12 p. (12 p.)
Manta	equipo de viaje	36 p. (36 p.)
Pellejo, para agua o vino de 1 litro	1/4 imp.	10p. (10 p.)
Piedra de afilar	equipo de viaje	3 p. (3 p.)
Pluma de caña	equipo de viaje	1/4 p. (1/4 p.)
Tinta, por vial	equipo de viaje	1p. (1 p.)
Sartén de bronce	1/2 imp.	12 p. (12 p.)
Yesca y pedernal	equipo de viaje	6 p. (6 p.)
Saco	equipo de viaje	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.)

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.)

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	30 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.

