



-dinero en las tierras áspervas-

PLATA Y ORO

En el norte empieza a circular de nuevo la moneda, especialmente en la ciudad del Lago y a lo largo de sus principales rutas comerciales. Las monedas que se intercambian son principalmente piezas de oro, peniques de plata y monedas de cobre.

Las piezas de oro son muy valiosas y raras, la mayoría de las que se ven en Valle, Erebor, o la ciudad del Lago proceden del tesoro de Smaug, y la mayoría de la gente muestra propensión a acumularlas y ponerlas a buen recaudo. Los peniques de plata son más comunes: Una pieza de oro vale unos 20 peniques de plata. Las monedas de cobre son las menos valiosas, y 1 penique de plata equivale a 12 monedas de cobre.

TESORO Y DINERO

1 pieza de oro = 1 unidad de tesoro
1 pieza de oro = 20 peniques de plata
1 pieza de oro = 240 monedas de cobre
1 penique de plata = 12 monedas de cobre

Las tres monedas se abrevian como sigue:

pieza de oro = (o)
penique de plata = (p)
moneda de cobre = (c)

PESO DEL DINERO E IMPEDIMENTA

Teniendo en cuenta que el reglamento nos dice que 1 unidad de tesoro es equivalente a 1 punto de impedimenta, para simplificar las cosas cada 240 monedas (cualquier tipo) serán 1 punto de impedimenta.

Como dato y/o regla adicional, recordaremos que los personajes podrán transportar tanta impedimenta máxima de viaje igual a su puntuación en el atributo de Cuerpo y que la riqueza transportada cuenta como equipo de viaje.

Esto provocará que la mayoría de aventureros deseen llevar siempre su dinero en piezas de oro o peniques de plata, pero recordemos que las piezas de oro son raras y la gente tiende a acumularlas y que los peniques de plata es una moneda cara, la mayoría de mercaderes y dueños de negocios no tendrán cambio para tales monedas y muchos no se fiarán de hacer negocios o aceptarlas de personas que no parezcan acaudaladas y respetables (nivel de vida próspero o rico y un estatus de 2 o más).

MANTENIMIENTO DEL NIVEL DE VIDA

los costes aquí indicados son los mínimos e incluyen la manutención. El coste de la vivienda propia esta incluido para individuos prósperos y ricos, los frugales y marciales viven en casas comunes y los pobres en casas de terceros a cambio de su trabajo.

La manutención solo será valida en el lugar de procedencia del héroe, fuera de su casa tendrá cazar o pagar su manutención. Si un personaje quiere tener un nivel de vida específico deberá gastar el dinero indicado para dicho nivel de vida a lo largo del año (cada fase de comunidad, tendrá que pagar tantos meses como transcurrieron entre ambas fases).

Estos ingresos asumen que todo el mundo gasta todo lo que ingresa. No representan dinero en si mismo tan solo el coste de mantener dicho nivel de vida y ser visto y considerado como tal por la sociedad.

Pobre 1 pieza de oro por año
(cobre: 5 por semana, 20 por mes, 240 por año)

Frugal 3 piezas de oro por año
(cobre: 15 por semana, 60 por mes, 720 por año)

Marcial 6 piezas de oro por año
(cobre: 30 por semana, 120 por mes, 1440 por año)

Próspero 12 piezas de oro por año
(cobre: 60 por semana, 240 por mes, 2880 por año)

Rico 24 piezas de oro por año
(cobre: 120 por semana, 480 por mes, 5760 por año)

INGRESOS POR NIVEL DE VIDA

El dinero que pueden ahorrar los personajes es el equivalente a la cantidad que gastarían en mantenerse 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. Además, este dinero tan solo lo ganan en su hogar y tierra de origen, supuestamente son los beneficios por sus rentas, negocios, oficio, familia, etc. Así que solo podrán utilizarlo o reclamarlo si regresan a este. Por último no tienen porque ser monedas, pueden ser su equivalente en bienes o trueque dependiendo de la cultura.

Nivel de vida y dinero ahorrado al mes / al año

Pobre..... 5 c / 5 p
Frugal..... 15 c / 15 p
Marcial 30 c / 30 p
Próspero..... 5 p / 3 o
Rico..... 10 p / 6 o



INGRESOS POR PATRIMONIO

Además del dinero que puedan ahorrar tan solo por su nivel de vida y los ingresos referentes a este, todos los personajes pueden tener patrimonio y ganar dinero adicional debido a rentas, propiedades o negocios varios.

Todo ello será un poco el trasfondo del personaje y a lo que se dedica su familia o los negocios que posee, ya sean tierras, realizar truke de pieles o fabricar armas y venderlas, todo esto será tan solo un extra que servirá a los jugadores que deseen mayor trasfondo y la posibilidad de invertir su dinero obtenido en aventuras en el patrimonio familiar, lo cual a la larga otorgará unas ganancias que ayudarán a mantener su nivel de vida e incluso a mejorarlo con el tiempo.

Las ganancias obtenidas por el patrimonio tan solo se podrán utilizar para invertir dichas ganancias en más patrimonio o pagar el coste del nivel de vida del personaje, jamás podrá cobrarse en efectivo, trueque o equipo dichas ganancias, puesto que simulan un dinero no físico y supuestamente es la parte proporcional que se llevaría el personaje de toda su familia.

En las listas de precios que se verán más adelante, junto al precio irá también citado el beneficio neto que dará anualmente al patrimonio el poseer tal cosa entre paréntesis, una cifra negativa representarán gastos, si pone una letra, dichos gastos van incluidos en ese nivel de vida: Frugal (F), Marcial (M), Próspero (P) y Rico (R).

Por último todos los personajes empezarán con un patrimonio básico y un dinero inicial dependiendo de su nivel de vida. El patrimonio tan solo podrá invertirse en patrimonio y jamás podrá embolsarse como moneda ni utilizarse para adquirir cosas personales, deberá ser invertido en el hogar, los negocios, la familia, etc, jamás se podrá usar en equipo personal o bienes materiales para el personaje, para ello se usará el dinero inicial que servirá para que el personaje se compre todo su equipo inicial de guerra y de viaje (anulando así la regla del LDA de empezar con el equipo de guerra, del cual solo se podrán comprar armas con las cuales se posean grados).

Patrimonio / Dinero inicial

Frugal.....	6 o / 30 p
Marcial.....	12 o / 3 o
Próspero.....	24 o / 6 o
Rico.....	48 o / 12 o

Equipo de viaje: Todos los personajes tendrán su atributo favorito de cuerpo como impedimenta gratuita para dicho equipo, tan solo a partir de que la suma de su equipo de viaje lo supere, contará para la carga. Así pues la impedimenta de viaje será igual a la suma total del equipo de viaje menos el atributo favorito de cuerpo.

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 tres precios. El primero se aplica cuando un personaje compra ese objeto en una zona rural, una pequeña granja, una villa o una aldea pequeña o mercado local; el segundo es para núcleos urbanos más grandes, como un pueblo o una pequeña ciudad; el tercer y último precio se aplica en cualquier gran ciudad, como Erebor, Esgaroth o Minas Tirith. La cifra o la letra entre paréntesis se refiere exclusivamente a los beneficios o gastos por patrimonio.

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 aldea, 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 (hasta un 50%), mientras que la abundancia los puede bajar (hasta un 50%).

VENDER

Cuando los aventureros venden en el mercado un objeto en buenas condiciones, pueden no lograr venderlo, ya sea porque el mercader no está interesado, porque el aventurero a ofendido con sus formas al mercader o simplemente no tiene dinero para comprarlo, puede conseguir algo menos de la mitad del precio en el tipo de mercado donde lo venden, la mitad o incluso más. Esto se hace negociando el precio con un mercader mediante una prueba enfrentada de Persuadir: si falla no lo venderá; con éxito lo venderá por $\frac{1}{4}$ (25%); con gran éxito lo venderá por $\frac{1}{2}$ (50%) y con un éxito extraordinario lo venderá por $\frac{3}{4}$ (75%). Esta es la ley del mercado, el hecho de que algo cueste mucho no significa que pueda ser vendido a ese precio.



LISTA DE PRECIOS

La siguiente lista de precios no está completa en absoluto, pero puede usarse para hacerse una idea de los precios típicos. He intentado que fuera lo más completa posible añadiendo la mayoría de cosas que normalmente podrían querer comprar los aventureros (aunque como ya se sabe nunca los aventureros suelen siempre sorprender con compras extrañas). La lista se describirá de izquierda a derecha: nombre, el precio para aldea/pueblo/ciudad (patrimonio) e [impedimental] por este mismo orden.

Todos los precios están en monedas de cobre, peniques de plata y piezas de oro.

* disponibilidad limitada: en el campo = 9, 10 o V , tierras salvajes = 6, 7, 8, 9, 10 o V ; nd no disponible.

Posadas

Baño común (por persona).....	1c/2c/3c
* Baño privado (por persona).....	nd/3c/4c
Dormitorio comunal (por persona y noche)	1c/2c/3c
Estancia compartida (por persona y noche).....	2c/3c/4c
* Habitación privada (por persona y noche).....	nd/5c/6c
* Reservado (2 horas).....	nd/2c/3c
Servicio de remiendos (por vestimenta).....	$\frac{1}{2}$ c/1c/1 $\frac{1}{2}$ c
Servicio de lavandería (por vestimenta).....	$\frac{1}{2}$ c/1c/1 $\frac{1}{2}$ c

Comida frugal (por persona).....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c/nd
Comida común (por persona).....	$\frac{1}{2}$ c/1c/1 $\frac{1}{2}$ c
Comida superior (por persona).....	1c/1 $\frac{1}{2}$ c/2c
* Comida noble (por persona).....	nd/3c/4c
Jarrita de brandy.....	3c/3c/4c
Jarrita de vino local.....	2c/2c/3c
* Jarrita de vino extranjero.....	nd/4c/6c
Jarrita de vino enano o élfico.....	nd/nd/10c
Jarrita de vino de dorwinion.....	nd/nd/15c
Jarrita de zumo.....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c
Pinta de cerveza.....	1c/1c/1c
Pinta o cuerno de hidromiel.....	1 $\frac{1}{2}$ c/1 $\frac{1}{2}$ c/2c
Pinta de sidra.....	$\frac{1}{2}$ c/ $\frac{1}{2}$ c/1c
Tazón de leche.....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c

* Bolsita de Estrella Sureña (1 semana).....	nd/1p/1p
* Bolsita de Hoja de Valle Largo (1 semana).....	9c/9c/9c
* Bolsita de Viejo Toby (1 semana).....	6c/6c/6c

Establos (por día)

Por bestia, alimentada con heno.....	1 $\frac{1}{2}$ c/2c/2 $\frac{1}{2}$ c
* Por bestia, alimentada con avena.....	4c/6c/8c
Por bestia, cambiar las herraduras.....	16c/8c/4c
* Por vehículo, cochera.....	1c/1 $\frac{1}{2}$ c/2c

Provisiones conservadas por semana

Forraje o pienso, duran 2 semanas.....	4c/6c/8c[1]
* Pan del camino, Cram.....	nd/1p/2p[0.1]
Raciones comunes, duran 1 semana.....	2c/4c/6c[0.5]
Raciones superiores, duran 2 semanas.....	4c/6c/8c[0.5]

El mercado de alimentos

Cordero asado, por ración.....	1c/2c/3c
Gachas, por cuenco.....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c/1c
Huevos de gallina, por docena.....	$\frac{1}{2}$ c/1c/1 $\frac{1}{2}$ c
Jamón curado, una pierna.....	2c/3c/4c
Lechón asado, por animal.....	8c/10c/1p
Miel, por tarro.....	2p/4p/6p
Pan, entero en barra o redondo.....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c/1c
Pierna de ternera asada.....	6c/8c/10c
Pollo asado, por animal.....	$\frac{1}{2}$ c/1c/1 $\frac{1}{2}$ c
Queso, una porción.....	$\frac{1}{4}$ c/ $\frac{1}{2}$ c/1c
Salmón al vapor, por animal.....	1c/2c/4c
Trucha asada.....	1c/1 $\frac{1}{2}$ c/2c
Vino local, por litro.....	10c/10c/15c[0.1]
Vino extranjero, por litro.....	nd/20c/30c[0.1]
Vino enano o élfico, por litro.....	nd/nd/50c[0.1]
* Vino de Dorwinion, por litro.....	nd/nd/75c[0.1]

Ordenar un banquete (precios por persona)

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

Banquete ordinario.....	2c/2c/nd
Banquete de calidad.....	3c/3c/4c
Banquete esplendido.....	4c/4c/6c
* Banquete magnífico.....	6c/6c/8c
* Banquete regio.....	nd/8c/10c

Transportes

Los animales están entrenados para su propósito. Excepto los caballos de guerra, ningún otro estará entrado para la batalla, cualquier bestia que se utilice durante una tendrá -1d a habilidades de movimiento. Los animales son de calidad media y sus tonalidades son las típicas, para colores raros o infrecuentes (como blancos o negros), costará al menos el doble. La impedimenta es la máxima carga en impedimenta.

Almadía / balsa.....	10p/15p/1o(4p)[40]
*Barco de pesca.....	nd/5o/125p(30p)[300]
Barco mercante, grande.....	nd/nd/28o(150p)[1500]
Barco mercante, pequeño.....	nd/nd/12o(4o)[800]
Barco de guerra.....	nd/nd/130o(-15o)[3000]
Bote de remos/esquife.....	15p/1o/25p(5p)[50]
Buey, tiro/uro (establo=x1,5 ¹).....	24p/26p/32p(8p) ¹ [40]
Burro (establo=x1,5 ¹)	3p/4p/5p(1p) ¹ [8]
*Caballo, guerra (establo=x0,5 ¹).....	2o/3o/4o(-8p) ¹ [20]
*Caballo, monta (establo=x0,5 ¹)....	16p/18p/1o(-2p) ¹ [12]
Caballo, tiro (establo=x1,5 ¹).....	10p/15p/1o(5p) ¹ [24]
Carreta, 4 ruedas (cochera=x1,25 ¹)...12p/16p/1o(12p) ¹ [120]	
Carretilla de mano.....	2p/3p/4p(3p)[30]
Carro, 2 ruedas (cochera=x1,25 ¹)....	8p/10p/12p(8p) ¹ [80]
*Carro de guerra (cochera=x0,75 ¹).....	2o/3o/3o(-4p) ¹ [40]
Mula/Asno (establo=x1,5 ¹).....	6p/7p/8p(2p) ¹ [14]
Perro de tiro (establo=x1,5 ¹).....	3p/4p/5p(1p) ¹ [4]
Poni (establo=x1,5 ¹).....	6p/8p/10p(2p) ¹ [10]





Orfebrería (gemas y joyas)

Las joyas se dividirán en materiales (oro, plata y cobre), tamaños, que serán pequeño (anillos, agujas, pendientes, medallas, etc.), medianos (broches, colgantes, collares, copas, hebillas, pulseras, etc.) y grandes (brazaletes, coronas, diademas, platos, etc.); en cuanto a las gemas se dividirán por tipos y tamaños, así será fácil saber si un anillo de oro tiene un pequeño diamante incrustado el valor, será sumar el valor de joya de oro pequeña al valor de un diamante pequeño. Exótico x2 y gran belleza x5.

* Joya de oro, grande.....	nd/12o/12o[0.2]
* Joya de oro, mediana.....	nd/6o/6o[0.1]
* Joya de oro, pequeña.....	nd/3o/3o[0]
* Joya de plata, grande.....	nd/2o/2o[0.2]
* Joya de plata, mediana.....	nd/1o/1o[0.1]
* Joya de plata, pequeña.....	nd/10p/10p[0]
* Joya de cobre, grande.....	4p/4p/4p[0.2]
* Joya de cobre, mediana.....	2p/2p/2p[0.1]
* Joya de cobre, pequeña.....	1p/1p/1p[0]
* Ámbar, grande.....	1o/1o/1o[0]
* Ámbar, mediano.....	15p/15p/15p[0]
* Ámbar, pequeño.....	10p/10p/10p[0]
Diamante, grande.....	nd/nd/24o[0]
Diamante, mediano.....	nd/nd/18o[0]
Diamante, pequeño.....	nd/nd/12o[0]
* Esmeralda, grande.....	nd/8o/8o[0]
* Esmeralda, mediano.....	nd/6o/6o[0]
* Esmeralda, pequeño.....	nd/4o/4o[0]
* Perla, grande.....	15p/15p/15p[0]
* Perla, mediano.....	10p/10p/10p[0]
* Perla, pequeño.....	5p/5p/5p[0]
Rubí, grande.....	nd/nd/32o[0]
Rubí, mediano.....	nd/nd/24o[0]
Rubí, pequeño.....	nd/nd/16o[0]
* Zafiro, grande.....	nd/12o/12o[0]
* Zafiro, mediano.....	nd/9o/9o[0]
* Zafiro, pequeño.....	nd/6o/6o[0]

Equipo diverso

Alforjas(8 imp.).....	20c/22c/2p[2]
Antorcha, 1 h/3 m de luz.....	½c/½c/½c[0.25]
Arnés (bocado y bridas).....	20c/22c/2p[1]
Barril grande, 20 l.....	50c/55c/5p[4]
Barril pequeño, 5 l.....	20c/25c/30c[1]
Candado de hierro, con 2 llaves.....	5p/50c/40c[0.2]
Cantimplora, 1 l.....	1c/1c/1c[0.1]
Carbón, 1kg (8 h).....	5c/4c/4c[0.25]
Clavos de hierro (20).....	1c/1c/1c[0.1]
Cofre grande (20 imp.).....	14p/12p/10p[8]
Cofre pequeño (10 imp.).....	7p/6p/5p[4]
Cubo.....	1p/10c/8c[0.5]
Cuchillo.....	15c/1p/9c[0.2]
Cuenco y cubiertos.....	1c/2c/3c[0.25]
Cuerda, 10 metros.....	14c/1p/10c[0.5]
* Cuerda superior, 10 metros.....	42c/3p/30c[0.25]

Cuña de madera.....	½c/½c/½c[0.2]
Escarpias de hierro (10).....	5c/4c/3c[0.25]
* Espejo grande.....	nd/3o/48p[10]
* Espejo pequeño.....	12p/10p/8p[0.1]
Estacas de madera (10).....	1c/1c/1c[1]
* Frasco de aceite, 6 h.....	8c/7c/6c[0.2]
Garfio de escalada.....	2p/22c/20c[0.25]
Hacha para madera 1m-2m.....	4-6p/3-5p/2-3p[1-2]
* Herramientas, cantería (cantería).....	96p/88p/4o[8]
Herramientas, carpintería (carpintería)....	24p/32p/2o[4]
* Herramientas, cirugía (sangrar).....	28p/24p/1o[1]
* Herramientas, herrería (herrería).....	72p/66p/3o[6]
Herramientas, latrocinio (hurtar).....	24p/22p/1o[1]
* Herramientas, mercader (comerciar)....	28p/24p/1o[0.5]
Herramientas, peletería (peletería).....	12p/16p/1o[2]
Hoz.....	5p/4p/3p[1]
Jabón grueso, 1 kg (10 usos).....	1p/10c/8c[0.2]
* Jabón perfumado, 1 kg (10 usos).....	5p/50c/40c[0.2]
* Lámpara de aceite, 6 h/6 m de luz.....	2p/20c/16c[0.5]
* Linterna de aceite, 12 h/15 m de luz....	42c/3p/30c[0.5]
Lona impermeable.....	2p/22c/18c[0.5]
Manta gruesa.....	20c/2p/28c[0.5]
Manta normal.....	10c/1p/14c[0.25]
Mochila, grande (6 imp.).....	2p/32c/40c[0.25]
Mochila, pequeña (3 imp.).....	1p/16c/20c[0.2]
* Navaja de afeitar.....	1p/9c/6c[0.1]
Pala.....	30c/20c/10c[3]
Peine de madera.....	¼c/½c/1c[0.1]
Pellejo, 2 l.....	2c/2c/2c[0.2]
Petate (7 imp.).....	22c/30c/38c[0.4]
* Pico.....	5p/4p/3p[3]
Piedra de afilar (10 usos).....	5c/4c/3c[0.1]
* Pipa para tabaco.....	12p/9p/6p[0.2]
* Reloj, de agua enano (24 h).....	nd/6o/5o[2.5]
* Reloj, de arena (1 h).....	15p/12p/10p[0.1]
* Reloj, de sol (12 h).....	30p/24p/1o[0.2]
Saco (8 imp.).....	5c/6c/7c[0.5]
Saco de dormir ligero (meses cálidos)....	1p/14c/16c[0.5]
Saco de dormir pesado (meses fríos).....	2p/28c/32c[1]
Saquito de cinturón (1 imp.).....	½c/1c/2c[0.1]
* Silla de montar, caballo de guerra.....	30p/25p/1o[3]
* Silla de montar, caballo de monta.....	6p/5p/4p[3]
Silla de montar, caballo de tiro.....	1p/2p/3p[3]
* Tienda grande, 4 personas.....	100c/90c/80c[8]
* Tienda pequeña, 2 personas.....	50c/45c/40c[4]
Tizas (10).....	15c/14c/13c[0.1]
Utensilios, cocina (cocinar 1 año).....	1o/18p/16p[4]
* Utensilios, escritura (saber 10 usos)....	10p/9p/8p[0.5]
Utensilios, pesca (cazar 10 usos).....	2p/3p/4p[2]
Utensilios, pintura (oficio).....	12p/11p/10p[2]
* Utensilios, remendar (oficio 10 usos)....	1p/2p/3p[0.25]
* Utensilios, sanar (curar 10 usos).....	10p/100c/80c[0.5]
Utensilios, trampero (cazar 10 usos).....	3p/4p/5p[2.5]
* Velas (5), 2 h/2 m de luz.....	15c/10c/5c[0.25]
Yesquero (dado proeza: ☞ agotado).....	7c/6c/5c[0.1]
Zurrón (2 imp.).....	4c/5c/6c[0.2]



Instrumentos musicales

* Arpa-Arpa regia.....	1o-50p/16p-45p/12p-2o[0.5-8]
Bodhran, especie de tambor.....	4p/6p/8p[0.5]
Caramillo.....	30c/5p/90c[0.2]
* Cítara.....	21p/18p/15p[1]
Cuerno.....	4p/8p/12p[0.25]
Flauta.....	5p/9p/13p[0.2]
Gaita.....	12p/15p/18p[1.25]
* Laúd.....	26p/22p/18p[1.25]
* Lira.....	14p/10p/6p[1.5]
* Mandolina.....	22p/19p/16p[0.75]
Ocarina.....	20c/30c/40c[0.1]
Pandereta.....	5p/90c/10p[0.25]
* Rabel, especie de violín.....	24p/18p/12p[0.5]
Tambor.....	50c/75c/100c[1]

Servicios comunes

Aquellos que tienen 5 entradas similares, se dividen según el nivel de vida: pobre, frugal, marcial, prospero y rico, igual a la calidad del servicio. NA= nivel de atributo

* Acceso a biblioteca (4 horas de visita).....	nd/10p/5p
Alquilar barco/pesca sin preguntas, al día.....	nd/1o/12p
* Baños privados.....	nd/6c/8c
Baños públicos.....	nd/nd/6c
* Barbero, por corte de pelo o afeitado.....	nd/5c/3c
Cantante (<u>cantar</u> ♦♦♦+2), por evento.....	1p/2p/3p
Consultar, anciano (<u>saber</u> ♦♦+2).....	1p/2p/nd
Consultar, ermitaño (<u>saber</u> ♦♦+4).....	3p/6p/nd
Consultar, estudioso (<u>saber</u> ♦♦♦+3).....	6p/9p/12p
* Consultar, sabio (<u>saber</u> ♦♦♦+5).....	12p/18p/24p
* Consultar, erudito (<u>saber</u> ♦♦♦♦+6).....	24p/36p/48p
* Escribano, por página.....	nd/15c/1p
* Escribano, por página iluminada.....	nd/50c/25c
Funeral, fosa común.....	gratis/1p/nd
Funeral, tumba sin nombre.....	5p/10p/1o
Funeral, con lápida.....	1o/2o/3o
* Funeral, túmulo.....	120o/90o/60o
* Funeral, cripta.....	nd/150o/120o
* Herald/pregonero (<u>acertijos</u> ♦♦+3), al día.....	1c/3c/5c
* Juglar (<u>costumbres</u> ♦♦♦+3), por evento.....	10c/15c/20c
* Lavandería (por vestimenta completa).....	nd/2c/3c
Medicina, curandero (<u>curar</u> ♦♦+2), al día.....	1p/2p/nd
Medicina, sanador (<u>curar</u> ♦♦+4), al día.....	3p/4p/5p
* Medicina, galeno (<u>curar</u> ♦♦♦+4), al día.....	10p/8p/6p
Medicina, quirurgo (<u>curar</u> ♦♦♦+6), al día.....	nd/nd/12p
Mensajero, por día de viaje.....	nd/10c/5c
Mercenario (rufián) NA=1, al mes.....	15c/20c/nd
Mercenario (bandido) NA=2, al mes.....	45c/5p/nd
Mercenario (matón) NA=3, al mes.....	150c/10p/90c
* Mercenario (guardia) NA=4, al mes.....	nd/1o/15p
* Mercenario (soldado) NA=5, al mes.....	nd/35p/30p
Mercenario elite (rufián) NA=2, al mes.....	30c/40c/nd
Mercenario elite (bandido) NA=3, al mes.....	90c/10p/nd
Mercenario elite (matón) NA=4, al mes.....	25p/1o/15p
* Mercenario elite (guardia) NA=5, al mes.....	nd/2o/30p

* Mercenario elite (soldado) NA=6, al mes.....	nd/70p/3o
* Músico, arpista (<u>cantar</u> ♦♦♦+2), por evento.....	6p/5p/4p
Músico, flautista (<u>cantar</u> ♦♦+4), por evento.....	2p/3p/4p
Músico, gaitero (<u>cantar</u> ♦♦+4), por evento.....	3p/4p/5p
* Músico, laudista (<u>cantar</u> ♦♦+4), por evento.....	5p/4p/3p
* Músico, lirista (<u>cantar</u> ♦♦♦+2), por evento.....	3p/2p/1p
* Músico, rabelista (<u>cantar</u> ♦♦+4), por evento.....	4p/3p/2p
Partera/comadrona (<u>vocación</u> ♦♦+3).....	15c/20c/25c
Peaje (cultura marcial), por persona.....	15c
Peaje (cultura próspera), por persona.....	30c
Peaje (cultura rica), por persona.....	5p
Poeta, composición (oda heroica).....	6p/5p/4p
Poeta, composición (poema burlesco).....	5p/4p/3p
Poeta, composición (poema de amor).....	4p/45c/30c
Prostituta (ramera), por noche o servicio.....	6c/3c/nd
Prostituta (fulana), por noche o servicio.....	1p/6c/nd
Prostituta (manceba), por servicio.....	3p/2p/1p
* Prostituta (meretriz), por servicio.....	nd/3p/2p
* Prostituta (cortesana), por servicio.....	nd/5p/4p
Veterinario (<u>curar</u> ♦♦♦+3), por bestia.....	1p/16c/20c
Wergeld, hombre común.....	10o
Wergeld, noble sin tierras.....	30o
Wergeld, caudillo.....	60o

Gran inversión (mano de obra y materiales)

Almacén/negocio.....	3o/6o/12o(1o/2o/4o)
Casa en ciudad, grande.....	48 a 240o(-5%/R=gratis)
Casa en ciudad, mediana.....	24o a 120o(-5%/P=gratis)
Casa en ciudad, pequeña.....	12o a 60o(-5%/M=gratis)
Casa plebeya.....	6o/12o/nd(-6p/-12p/nd/M=gratis)
Casa superior.....	24o a 120o(-5%/P=gratis)
Castillo, grande...4800o/5400o/6000o(-240o/-270o/-300o)	
Castillo, mediano.3000o/3600o/4200o(-150o/-180o/-210o)	
Castillo, pequeño.....1200o/1800o/2400o(-60o/-90o/-120o)	
Choza pobre.....	3o/nd/nd(F)
Corral [120] (x2 aves corral)..10p/15p/1o(-12c/-18c/-2p)	
Embarcadero/muelle.....	18o/54o/90o(6o/18o/30o)
Establo/cochera [4/2].....	4o/8o/16o(-4p/-8p/-16p)
Fortaleza.....	9000o/12000o/15000o(-450o/-600o/-750o)
Fuerte de madera.....	60o/180/300o(-3o/-9o/-15o)
Fuerte de piedra.....	120o/360/600o(-6o/-18o/-30o)
Granero (granja=x1,25).....	5o/10o/20o(-5p/-10p/-1o)
Granja (heredad=x1,1).....	6o/12o/24o(2o/4o/8o)
Heredad, grande [12].....	48o/96o/192o(16o/32o/64o)
Heredad, mediana [6].....	24o/48o/96o(8o/16o/32o)
Heredad, pequeña [3].....	12o/24o/48o(4o/8o/16o)
Mansión noble.....	100o/300o/500o(-5o/-15o/-25o)
Mina, carbón (Nº filones).....	15o/30o/60o(5o/10o/20o)
Mina, cobre (Nº filones).....	30o/60o/120o(10o/20o/40o)
Mina, plata (Nº filones)..150o/300o/600o(50o/100o/200o)	
Mina, oro (Nº filones) 300o/600o/1200o(150o/300o/600o)	
Puente de madera.....	15o/45o/75o(-15p/-45p/-75p)
Puente de piedra.....	45o/135o/225o(-45p/-135p/-225p)
Torre de madera.....	20o/60o/100o(-3o/-9o/-15o)
Torre de piedra (tamaño)...60o/180/300o(-3o/-9o/-15o)	

- equipo de guerra del personaje -

- ARMADURA, CUBRECABEZAS, ESCUDO Y ARMAS -

Armadura equipada _____ Imp. ____ Datos de protección ____ D Datos de protección restantes ____ D

Recompensa cultural

Cualidades de la armadura: Primera _____ Segunda _____ Tercera _____

Cubrecabezas	Imp.	Recompensa cultural

Cualidades del cubrecabezas: Primera Segunda Tercera

Escudo equipado _____ Imp. _____ Recompensa cultural _____

Cualidades del escudo equipado: Primera _____ Segunda _____ Tercera _____

Arma principal _____ Imp. _____ Recompensa cultural _____

Cualidades del arma principal: Primera Segunda Tercera

Arma secundaria Imp. Recompensa cultural

Cualidades del arma secundaria: Primera _____ Segunda _____ Tercera _____

Arma terciaria	Imp.	Recompensa cultural

Cualidades del arma terciaria:	Primera	Segunda	Tercera
--------------------------------	---------	---------	---------

Total de impedimenta del equipo: Imp._____

- equipo de viaje del personaje -

- EQUIPO DE VIAJE ADICIONAL (CUALQUIER ESTACIÓN) -

[illegible]

Total de impedimenta del equipo de viaje: Imp. _____

