

Comercio y acontecimientos

resumen de los principales intercambios de comercio y acontecimientos

relacionados en el Noroeste de la Tierra Media, según los libros oficiales (incompleto)

por Víctor P. Arissa

10 de Octubre de 1999

Última revisión 5 de Junio de 2002

Calendario de la Tierra Media

Calendario Élfico		Calendario Terreste	
Mes/ Celebración	Día	Mes	Día
Yestarë	Yurë	Enero	01
Narwain	01		02
	02-30		03-31
Ninui	01	Febrero	01
	02-28		02-28
	29	Marzo	01
	30		02
Gwaeron	01		03
	02-29		04-31
	30	Abril	01
Gwirth	01		02
	02-29		03-30
	30	Mayo	01
Lothron	01		02
	02-30		03-31
Nóruí	01	Junio	01
	02-30		02-30
Enderi	1°	Julio	01
Enderi	Loëndë		02
Enderi	3°		03
Cerveth	01		04
	02-28		05-31
	29	Agosto	01
	30		02
Urui	01		03
	02-29		04-31
	30	Septiembre	01
Ivanneth	01		02
	02-29		03-30
	30	Octubre	01
Narbeleth	01		02
	02-30		03-31
Hithui	01	Noviembre	01
	02-30		02-30
Girithron	01	Diciembre	01
	02-30		02-30
Mettarë	Mettarë		31

Comercio y acontecimientos

COMERCIO Y ACONTECIMIENTOS			
	Importa	Exporta	Rutas de comercio y Acontecimientos
Arthedain Moneda propia, trueque a poca escala	Vino, cerveza, metales en bruto, maderas preciosas y ropas de buena calidad (seda)	Pieles, tabaco, hierbas y bienes manufacturados (objetos de piel, armas y monedas)	
Lindon			Tráfico regular a través del río Lhŷn para transportar cargamentos desde las colonias enanas de las Montañas Azules hasta los Puertos Grises
Cardolan Varias monedas, trueque.	Materias primas (comida)	Lana y productos manufacturados	<ul style="list-style-type: none"> - Ruta fluvial Gondor - Suduri - Tharbad. Escasa utilización, rápida y peligrosa por los Corsarios de Umbar. - El Viejo Camino del Sur. Relativamente segura. Utilizada fundamentalmente al principio de la primavera y al final del otoño. - Grandes caravanas provenientes de Gondor. Parten a principios de la primavera y vuelven al final del Otoño. - Gremios de Tharbad. - Feria de Otoño (la más importante) & Eruhantalë (tres días sagrados de los Dunlendinos). - Feria del Thalion (Otoño). - Festival de la Cosecha en casa (poco después de Otoño). - Festival de Yule (Invierno). - Feria de la Primavera & Erukverme (Gran Festival de la Primavera). - Erulaitale (Festival del Verano): de poca importancia.
Bree Moneda de Arthedain y trueque interno	Hierro y otros metales del Nan-i-Naugrim	Cerdo salado, ahumado, tocino, mantequilla al Nan-i-Naugrim	<ul style="list-style-type: none"> - Feria de Otoño: vienen mercaderes de Fornost. - Desde Marzo hasta Enero, mercado menor cada 15 días. - El Hogar de la Cosecha (principios de Octubre). - Días de Lithe o Año Medio (los tres días de Enderi). - Yule: Días de Mestarë y Yestarë.
Nan-i-Naugrim Moneda de Arthedain y de Moria	Cerdo salado, ahumado, tocino, mantequilla de Bree	Hierro y otros metales a Bree. Cargamentos a Lindon Hierro y Plomo a Dor-en-Ernil	
La Comarca Trueque y moneda de Arthedain	Autosuficientes	Comida y bebida (interna). Granos, frutas y setas. Cerveza a Dor-en-Ernil.	<ul style="list-style-type: none"> - La llegada de la primavera. - Los días de Verano. - El día de Año Medio. - El Día de la Cosecha. - Yule.

ayuda para el juego de rol del Señor de los Anillos, por Víctor P. Arissa

	Importa	Exporta	Rutas de comercio y Acontecimientos
Minas Anor y Anorien Moneda propia	Todo tipo de bienes, sobre todo manufacturados y de lujo.	Todo tipo de bienes	- Mercaderes y Gremios.
Pelargir Moneda propia	Productos de lujo y manufacturados de Linhir y Dol Amorth (ropas, espejos, vino, joyas, artículos de piel, herraduras, armas y otros objetos de metal).	Materias primas (metales, pieles, pellejos, alimentos como grano, frutas, pescado y sal). Sal a Linhir.	- Comercio marítimo. - Comercio terrestre: el camino de Gondor.
Dor-en-Ernil Moneda propia	Productos exóticos de tierras lejanas. Piel y ámbar de Belfalas. Hierro y Plomo del Nan-i-Naugrim. Cerveza de la Comarca. Caballos de guerra de Rhovanion. Vinos de Dorwinion. Libros, pergaminos, cristalería, alfarería, porcelana vidriadas y joyas dentro de Gondor. Vinos de Ithilien. Marfil de Harad. Pimienta y otras especias	Pescado, crustáceos, aceite de ballena, ropas de calidad, armas y armaduras, madera, grano, granito, mármol, hierro y otros metales, ganado, ostras	- Torneos cada estación, salvo en Invierno. - Comercio marítimo y fluvial con los Puertos Grises, Tharbas y el Nan-i-Naugrim. - Comercio terrestre a través del Camino de Gondor, y desde Rhovanion y Khÿn. - Comercio marítimo con Umbar a través de contrabandistas. - Día de mercado una vez por semana en Lond Ernil. Hay otro en Linhir, aunque más pequeño. - Ferias celebradas bianualmente: - Feria verde: última semana de Lothron. - Feria ventosa: primera semana de Narbeleth. - Mercaderes y gremios.
Belfalas		Piel y ámbar a Dor-en-Ernil	
Ithilien		Vinos a Dor-en-Ernil	
Calenardhon Trueques, moneda Gondoriana			- Gran Camino del Oeste. - Erukermë (Principio de la primavera). - EruLaitalë (Festival del Medio Verano). - Eruhantalë (Festival de Otoño). - Enderi, Mettarë, Yestarë. - Peregrinajes a la Costa y al Árbol Blanco de Minas Anor.
Dorwinion		Vinos	
Harad		Marfil a Dor-en-Ernil	
Lorien		Golosinas a Khazad-d'ÿm.	
Tierras Brunas Trueque	Autosuficientes, aunque suelen traer Bienes manufacturados	Materias primas, mercenarios y pieles	- Viejo Camino del Sur. - Larach Duhnnan y ruta circular.

Comercio y acontecimientos

	Importa	Exporta	Rutas de comercio y Acontecimientos
Khazad-dŷm	Autosuficiente, aunque también comercia con: Comida (grano, carne roja, productos lácteos, bebidas fuertes, trigo y pan de cebada de distintos pueblos de Eriador. Dulces y licores de Rhovanion. Golosinas de Lorien. Cerveza y aguamiel de los beornidas	Piedras talladas, sal, metales fundidos (hierro, acero, cobre y bronce), gemas, Mithril, Armas y armaduras, productos manufacturados de hierro y objetos mágicos.	
Angmar Diversas monedas capturadas	Alimentos secos (carne ahumada, judías, frutos secos, guisantes y trigo), ovejas y otros tipos de ganado, tropas de refresco y esclavos de Rhŷn. Centeno, trigo, cebada y avena de Rhudaur.		- Men Rhunen.
Rhudaur Trueque	Hierro, acero y otros metales	Centeno, trigo, cebada y avena a Angmar. Bronce, carne seca, pieles y pellejos.	
Rhovanion meridional - Los Eoth- raim	Objetos manufacturados de Ensenada Este, Gondor o Dorwinion. Objetos de vino y metales.	Caballos de guerra a Dor-en-Ernil. Dulces y licores a Khazad-dŷm. Lana, cuero, miel y productos lácteos	1 Festival por cada cambio de estación. Los dos más importantes son el solsticio de Invierno y el de Verano. Celbran los Cultos del Venado y de la Tierra.
Valle del Anduin - los Beornidas	Metales, ropas, armas. Metales, joyas, armas y armaduras de Moria o Gondor	Grano, carne, cerveza y aguamiel a Khazad-dŷm. Miel, cera de abejas, comida, lana, ámbar, cuero, pieles, trabajos en roble, hidromiel.	- Rutas de Khazad-dŷm. - El Anduin.
Rhŷn		Alimentos secos (carne ahumada, judías, frutos secos, guisantes y trigo), ovejas y otros tipos de ganado, tropas de refresco y esclavos a Angmar.	
Esgaroth y alrededores Moenda propia	Mercancías elaboradas o en bruto de todo tipo	Tejidos, barriles, pescado, grano, velas de acera, una amplia variedad de mercancías acabadas, principal mercado de la región.	
Valle	Carne, vino, metales, tejidos que no sean de lana, papel, especias y velas.	Granos, piedra tallada, trabajos en metal, armas, sal, joyas, cerveza, productos lácteos, vidrio, lana.	

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los

nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com. Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R.Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).