

Enviar esta hoja junto con el formulario de inscripción a:



CENTRAL DE JOCS, S.L.  
C/Numancia nº112-116  
08029-Barcelona

Nombre y Apellidos

-----  
-----  
-----

# La Tierra Media JPC

## Cuarta Edad, en el 1000

### Hoja de Diseño de País

TU PAIS:

NOMBRE del PAIS: \_\_\_\_\_ (5-17 caracteres)

ALINEAMIENTO: \_\_\_\_\_ (Bueno, Neutral, Malo)

Si Bueno ? \_\_\_\_\_ (Enanos, Elfos, Humanos) Si Malo ? \_\_\_\_\_ (No-humano, Humano)

Capacidades Especiales (maximo (4) cuatro, ver lista de Habilidad. Especiales) Coste  
de tu País:

Nº	descripción (corta) para clarificación	
----	--	--

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Artefactos:	(seleccionados al azar y ocultos en tu capital)	
cantidad _____	(4000 cada uno; si coges dos o mas, uno no lo pagas!)	_____
Transportes	(apareceran anclados en la capital, si es posible)	
cantidad _____	(250 cada uno)	_____
Galeras:	(apareceran ancladas en la capital, si es posible)	
cantidad _____	(250 cada una)	_____
Maquinas de Guerra:	(apareceran en tu ejercito, si lo hay)	
cantidad _____	(200 cada una)	_____
Centro de Población	(Centro de Población nº 1-4, <u>ver Centros de Población</u> )	
Oculto (nº 1-4) _____	(10,000 para un <u>solo un</u> , Centro de Población)	_____
Condición de Victoria	(condición de victoria nº 1-7, ver reglas, pags 7-8)	
Individual (nº 1-7) _____	(esta elección es opcional y no tiene coste)	0

Coste Total \_\_\_\_\_ (20,000 limite) —>

TU EJERCITO:

El ejercito estará al mando del Personaje nº 1-8, Personajes: \_\_\_\_\_ <— (El Personaje debe tener habilidad de Mando!)

Coste para (100) soldados:                      Cantidad:

Caballeria Pesada	6000	_____00
Caballeria Ligera	3000	_____00
Infanteria Pesada	4000	_____00
Infanteria Ligera	2000	_____00
Arqueros	2000	_____00
Milicia	1000	_____00

Coste Total: \_\_\_\_\_ <— (12,000 limite)

**TUS POBLACIONES:**

nº	Nombre (5-17 caracteres)	Hex Principal	Hex Secundario	Terciario	Ampliar a	Fortificar con	Puerto/ Embarcadero	Coste en Oro
1) Capital:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
2) Villa:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
3) Aldea:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
4) Cmpto:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Cmpto?:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Cmpto?:	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Asegurar la Capital? ( ) \_\_\_\_\_ (3000)

(Esta opción es 'GRATIS' si se utiliza el 'Derecho de Vencedor de Partida' en esta partida)

Coste Total: \_\_\_\_\_ (8000 limite) —> \_\_\_\_\_

Coste de Ampliar a:

Pueblo -> Ciudad	8000
Villa -> Pueblo	7000
Aldea -> Villa	5000
Campamento -> Aldea	4000
Campamento (Nuevo)	3000

Coste por añadir:

Castillo	8000
Fortín	3000
Torre	1000
Embarcadero	gratis
Puerto	2000

**TUS PERSONAJES:**

Nº	Nombre (5-17 caracteres)	Genero (M o F)	Nivel de Mando	Nivel de Agente	Nivel de Emisario	Nivel de Mago	Lista de hechizos, pon el número (si el nivel de Mago >= 10) (Aplica los requisitos en la Lista!)	Nivel de Sigilo	Coste Oro
1)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
2)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
3)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
4)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
5)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
6)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
7)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
8)	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Coste Total \_\_\_\_\_ (6,000 limite) —> \_\_\_\_\_

Coste segun nivel de habilidad:

60	1500
50	1000
40	600
30	400
10 ó 20	300

Enanos pueden crear Mandos 60 al mismo coste que nivel 50.  
 No-Humanos pueden crear Agentes 60 al mismo coste que nivel 50.  
 Humanos pueden crear Emisarios 60 al mismo coste que nivel 50.  
 Elfos pueden crear Magos 60 al mismo coste que nivel 50.

# La Tierra Media JPC

## Cuarta Edad, en el 1000

### Diseño de País

**TU PAIS:** Para construir tu país debes escoger e indicar alguna de las habilidades posteriores. Los Nombres deben ser respetuosos con las normas y ambientación del juego, sino el programa los asignara al azar. Selecciona tu Alineamiento. Si eliges ser Neutral podrás cambiar de alineamiento durante la partida (ver Orden nº175), si eliges Bueno o Malo podras tener acceso a ciertas Habilidades Especiales. Los Países que empiecen Malos podrán tener ejércitos (y personajes) No-Humanos (Goblins, Orcos y Trolls) o Humanos; los que empiecen como Neutrales tendrán ejércitos (y personajes) Humanos, y esto no cambiará, aunque cambien de alineamiento; los que empiecen Buenos tendrán ejércitos (y personajes) Enanos, Elfos o Humanos. Todas las razas tiene habilidades especiales al crear personajes (ver Personajes). Solo las razas No-Neutrales pueden colocar Poblaciones iniciales en hexes de montaña. El Alineamiento también determinará los Artefactos de tu País. Todos los Barcos (galeras y transportes) aparecerán anclados en la Capital, asumiendo que habrá un Embarcadero o un hex de Ribera, de otro modo los barcos se pierden, sin coste. Dispones de 20.000 de Oro para gastar en las habilidades posteriores; el Oro no utilizado se añadirá a tus reservas iniciales que son de 25.000 monedas de Oro. Tu nivel de Impuestos inicial será del 40%. Para mas información sobre el diseño de tu país mira el reglamento.

#### Lista de Habilidades Especiales de País:

(Las habilidades que aparecen a continuación NO se consideran acumulativas)

Coste	nº	Descripción
7000	1	exploración/reconocimiento al doble de su nivel de habilidad natural
3000	2	+20 a la habilidad natural en las ordenes de exploración/reconocimiento
4000	3	ordenes de exploración/reconocimiento con un mínimo de 50 (cualquier personaje)
2000	4	bonus en el nivel de Duelo (habilidad especial de personajes) principalmente para Nuevos personajes
7000	5	bonus en el nivel de Sigilo (habilidad especial de personajes) principalmente para Nuevos personajes
2000	6	los ejércitos no pierden moral al forzar marchas.
2000	7	ejércitos sin comida ganan 1-2 de moral si están estacionarios y solo pierden 1-2 si mueven; solo pierden 1-2 de moral si fuerzan marchas y solo pierden 2-5 de moral si fuerzan marchas sin comida.
6000	8	ordenes de venta/compra reciben un ajuste favorable del 20% en Oro
6000	9	los nuevos Emisarios pueden crearse con nivel 40 (Orden nº734)
4000	10	los nuevos Magos pueden crearse con nivel 40 (Orden nº737)
6000	11	los nuevos Agentes pueden crearse con nivel 40 (Orden nº731)
3000	12	los nuevos Mandos pueden crearse con nivel 40 (Orden nº728)
2000	13	los nuevos reclutas de cualquier tipo de tropa empiezan con entrenamiento 20
3000	14	los nuevos reclutas de cualquier tipo de tropa empiezan con entrenamiento 25
2000	15	los nuevos reclutas de Infantería Pesada empiezan con entrenamiento 30
1000	16	los nuevos reclutas de Milicia empiezan con entrenamiento 25
2000	17	construcción de barcos a 1/2 de Coste de Madera
2000	18	construcción de barcos a 1/3 de Coste de Madera
4000	19	construcción de fortificaciones a 1/2 de Coste de Madera
3000	20	nuevos ejércitos empiezan con Moral 40
7000	21	creación de Ejércitos a coste 0
2000	22	Descubrir Secretos a un mínimo de 40 (todos los personajes)
4000	23	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «deterioro»
4000	24	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «conjurar monturas»
4000	25	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «conjurar comida»
4000	26	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «conjurar hordas»
3000	27	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «corazones temerosos»
3000	28	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «fanatismo»
4000	29	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «invocar oscuridad»
6000	30	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «teleportación»
12000	31	ordenes de Asesinar/Secuestrar con un +20
3000	32	las flotas pueden navegar por alta mar sin perderse o sufrir los efectos de tormentas
2000	33	las galeras se crean con Fuerza 4
3000	34	las galeras se crean con Fuerza 5

**EJERCITO:** Selecciona la cantidad y tipo de tropas para tu ejercito inicial. El ejercito debe empezar en tu capital. Indica el personaje nº(1-8, ver Personajes) que estará al mando del ejercito. Moral, Entrenamiento, y nivel de Armas/Armaduras será igual al nivel de Mando (mínimo 30), del personaje que mande el ejercito, excepto Arqueros y Milicia que tendrán los niveles de Armas/Armaduras normales (ver Ordenes nº416-420). Las tropas solo pueden asignarse en segmentos de 100. Tienes 12.000 monedas de Oro para gastar en tropas, el Oro que no gastes se añadirá a las reservas de Oro iniciales de tu país.

**CENTROS DE POBLACION:** Indica los lugares seleccionados para tus centros de población. Las opciones Secundaria y Terciaria se utilizaran en caso de conflictos en la localización de tu Capital o en selecciones incorrectas. Recuerda que cada una de tus tres localizaciones de Capital:

- A) debe estaral menos a diez (10) hexes una de otra, y
- B) debe estaral menos a cuatro (4) hexes de cualquier capital de otro país.

Todas tus elecciones para centros de población (incluyendo la Capital):

- C) deben estar a no mas de tres (3) hexes de tu capital, y
- D) deben estaral menos a seis (6) hexes del Hex 1108 y del Hex 2924 (las capitales de los Reinos), y
- E) no puedes ocupar ningún hex controlado por los Reinos (2227, 2438, 2527, 2715, 2927, 3024, 3124, 3221, 3423, 2924, 1407, 1409, 1609, 2119, 2121, 2212, 1108), y
- F) no puedes ocupar los hexes 0916 y 1323 ('no están disponibles' al inicio del juego).

Si las elecciones de hexes no están disponibles, o son incorrectas, o no se indican, se procederá a una selección al azar lo mas cerca posible de tu capital. Los Nombres deben ser respetuosos con las normas y ambientación del juego y sino el programa los asignara al azar. Excepto la Lealtad de tu Capital (que es de 75), el resto de Lealtades sera igual al nivel del Emisario mas alto (mínimo 30) de los personajes creados (**Personajes**). Empiezas con cuatro (4) Centros de Población y puedes crear hasta dos mas, y/o puedes ampliar (hasta un nivel) tus centros de población, y/o puedes añadir mejoras a tus centros de población. Ten en cuenta que los Puertos/Embarcaderos deben cumplir ciertos requerimientos de tamaño de centro de población (ver Ordenes nº530-535). Dispones de 8.000 de Oro para gastar en estas ampliaciones/mejoras; el Oro que no utilices se añadirá a las reservas iniciales de Oro de tu país .

Por ejemplo: ampliar tu Pueblo (capital) a Ciudad cuesta 8000; ampliar tu Aldea a Villa cuesta (5000) y colocar una Torre en ambas Villas (1000 cada una), lo cual tiene un coste de 7000; poner un nuevo Campamento (3000) y colocar un Fortín en tu Villa (3000) te costaría 6000.

Coste de ampliar a:

Pueblo -> Ciudad	8000
Villa -> Pueblo	7000
Aldea -> Villa	5000
Campamento -> Aldea	4000
Campamento (Nuevo)	3000

Coste por añadir:

Castillo	8000
Fortín	3000
Torre	1000
Embarcadero	gratis
Puerto	2000

**PERSONAJES:** Selecciona el nombre, el genero, y las habilidades y grados ~~para~~ tus ocho (8) Personajes iniciales; 'Masculino' es el genero por defecto y los espacios en blanco se trataran como cero (0). Cada Personaje debe tener un mínimo de 30 puntos en grados de habilidades, en múltiplos de 10, ningún grado de habilidad puede ser superior a 60. El grado de Sigilo (~~que~~ es una habilidad) esta limitado a 10. Cada Nombre debe ser diferente y el ID del Personaje (5 primeras letras) único, los Nombres deben ser respetuosos con las normas y ambientación del juego y sino el programa los asignara al azar. Cada Nombre ~~debe~~ tener al menos 5 letras, y no mas de 17 de longitud.

Cada raza tiene capacidades especiales a la hora de crear los personajes: Los Enanos pueden crear Mandos de grado 60 pagando el coste de grado 50. Los No Humanos (Goblins, Orcos, y Trolls) pueden crear Agentes de grado 60 pagando el coste de grado 50. Los Elfos pueden crear Magos de grado 60 pagando el coste de grado 50. Los Humanos pueden crear Emisarios de grado 60 pagando el coste de grado 50.

Al menos un Personaje ~~debe~~ tener algún grado de Mando. Al asignar los grados de Mando (**Ejercitos**) y grados de Emisario (ve **Centros de Población**) puedes afectar otros aspectos de tu país. Al asignar los grados de Mago, debes asignar 1 hechizo por cada 10 puntos de nivel de Mago. Los requisitos deben ser contemplados a la hora de seleccionar los hechizos (ver Orden nº705) y no podrás seleccionar hechizos de "Listas Cerradas" a no ser que tengas la Habilidad Especial de País que te lo permita (**País**). Si no se indican los hechizos o alguno es incorrecto, se asignaran al azar. Todos tus personajes empiezan en tu Capital. El primer personaje que pongas en la lista se considerará tu Personaje "principal", y un Personaje de la lista empezará con alguna habilidad adicional. Dispones de 6.000 de Oro para gastar en tus Personajes; el Oro que no utilices se añadirá a las reservas iniciales de Oro de tu país .

Por ejemplo: crear seis personajes de nivel 30 (400 cada uno) mas un Personaje con grados 40/40/40/0 con 10 de Sigilo (2100) y un Personaje con grado 60 (1500) te costaría 6000; crear siete personajes con grado 40 (600 cada uno) y un Personaje con grados 60/20 (1800) te costaría 6000.

Coste segun grado de habilidad:

60	1500
50	1000
40	600
30	400
10 o 20	300

Enanos pueden crear Mandos 60 pagando el coste de grado 50
No Humanos pueden crear Agentes 60 pagando el coste de grado 50
Humanos pueden crear Emisarios 60 pagando el coste de grado 50
Elfos pueden crear Magos 60 pagando el coste de grado 50