

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 del Reino del Norte

TU PAIS:

NOMBRE del PAIS: REINO DEL NORTE

ALINEAMIENTO: NEUTRAL

RAZA: HUMANOS

Capacidades Especiales (maximo (3) tres mas, ve lista de Habilidad. Especiales) Coste

Nº	descripción (corta) para clarificación	Coste
<u>19</u>	<u>construcción de fortificaciones a 1/2 de Coste de Madera</u>	<u>0</u>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Artefactos:	(seleccionados al azar y ocultos en tu capital)	
cantidad _____	(4000 cada uno; 1 Artefacto Malo incluido sin coste)	_____
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 1-7, <u>ve</u> <u>Centros de Población</u>)	_____
Oculto (nº 1-7) _____	(10,000 para un <u>y 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)	<u>0</u>
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:
Caballería Pesada 6000	_____00
Caballería Ligera 3000	_____00
Infantería Pesada 4000	_____00
Infantería Ligera 2000	_____00
Arqueros 2000	_____00
Milicia 1000	_____00

Coste Total: (Minimo 25.000) _____ <— (40,000 limite)

TUS POBLACIONES:

n°	Localización a	Ampliar	Fortificar con	Puerto/Embarc.	Coste en Oro
1) Capital:	1108	_____	fortaleza	_____	_____
2) Villa:	_____	_____	_____	_____	_____
3) Villa:	_____	_____	_____	_____	_____
4) Villa:	_____	_____	_____	_____	_____
5) Aldea:	_____	_____	_____	_____	_____
6) Aldea:	_____	_____	_____	_____	_____
7) Aldea:	_____	_____	_____	_____	_____
8) Camppto:	_____	_____	_____	_____	_____
9) Camppto:	_____	_____	_____	_____	_____
10) Camppto:	_____	_____	_____	_____	_____
Coste Total			(15.000 limite) →		_____

Coste de Ampliar a:

Pueblo -> Ciudad	8000
Villa -> Pueblo	7000
Aldea -> Villa	5000
Campamento -> Aldea	4000
Campamento (Nuevo)	no permitido

Coste por añadir:

Castillo	8000
Fortin	3000
Torre (por defecto)	1000
Embarcadero	gratis
Puerto	2000

TUS PERSONAJES:

N°	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

Humanos pueden crear Emisarios 60 al mismo coste que nivel 50.

La Tierra Media JPC

Cuarta Edad, en el 1000

Diseño del Reino del Norte

TU PAIS: Para construir tu país debes escoger e indicar algunas de las habilidades posteriores. Los Nombres deben ser respetuosos con las normas y ambientación del juego, sino el programa los asignará al azar.

Todos los Barcos (galeras y transportes) aparecerán anclados en el primer hex con "Puerto" (Centros de Población) asumiendo que se habra cogido uno, o si no aparecerán en la Capital. Empiezas también con: 3 Artefactos Neutrales (Palantir), que se asignarán a tu personaje principal (Personajes), 1 Artefacto Bueno (Vara Plateada de Andúni), y 1 Artefacto Malo al azar (ver mas abajo). Los Artefactos Bueno/Malo están ocultos en tu Capital. 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) Solo Enanos
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 Solo Elfos
2000	15	los nuevos reclutas de Infantería Pesada empiezan con entrenamiento 30 Solo Enanos
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 Solo Elfos
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» Solo Servidores Oscuros
3000	27	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «corazones temerosos» Solo Servidores Oscuros
3000	28	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «fanatismo» Solo Servidores Oscuros
4000	29	pueden aprender el hechizo de lista cerrada «invocar oscuridad» Solo Servidores Oscuros
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 40.000 monedas de Oro para gastar en tropas, con un requerimiento minimo de 25.000, 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. Si las elecciones de hexes son incorrectas, o no se indican, se procederá a una selección al azar. Recuerda que todas las ubicaciones para Centros de Población (excepto los "Hexagonos de Centros de Población Fijos") deben estar mas de tres (3) hexes de tu capital. 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 diez (10) Centros de Población y puedes ampliar (hasta un nivel) tus centros de población, y/o puedes añadir mejoras a tus centros de población. Ten en cuenta que siete de tus Centros de Población empiezan fortificados, siete deben estar ubicados en los "Hexagonos de Centros de Población Fijos" y tu capital ya esta ubicada (ver posteriormente). Ten en cuenta que los Puertos/Embarcaderos deben cumplir ciertos requerimientos de tamaño de centro de población (ver Ordenes nº530-535). Dispones de 15.000 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 una Aldea a Villa cuesta (5000) y colocar un Fortin en una Villa (3000), lo cual tiene un coste de 8000; ampliar un Campamento a Aldea (4000) y colocar una Torre NUEVA en dos Campamentos (1000 cada una) y te costaría en total 6000.

Hexagonos de Centros de Población Fijos: 1407, 1409, 1609*, 2119*, 2121*, 2212*, 1108 (capital-pueblo/fortaleza). Todos los Centros de Población en los hex que acabamos de enumerar (excepto la Capital) empiezan con una Torre. Cualquier mejora a estas fortificaciones (Fortin o Castillo) te costaria el precio normal. El (*) indica Centros de Población de Importancia Estratégica. Los Hexes 1109, 1209, 1110, 1210 y 0710 no estan disponibles al principio del juego.

<u>Coste de Ampliar a:</u>		<u>Coste por añadir:</u>	
Pueblo -> Ciudad	8000	Castillo	8000
Villa -> Pueblo	7000	Fortin	3000
Aldea -> Villa	5000	Torre (por defecto)	1000
Campamento -> Aldea	4000	Embarcadero	gratis
Campamento (Nuevo)	no permitido	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 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 (ve 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 nivel de habilidad:

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

Humanos pueden crear Emisarios 60 al mismo coste que nivel 50.