

# Il Gioco Postale della Terra di Mezzo

Versione 3.0.1

## Terza Era, 1650 circa

**Idea del gioco e sviluppo:** William Feild, Peter Stassun

**Programmazione del gioco:** William Feild, Peter Stassun

**Disegno mappa a colori:** Steve Radzi

**Progetto mappa a colori:** William Feild

**Ritratti dei personaggi:** Elizabeth Danforth, Amelia James

**Disegno di copertina:** Angus McBride

**Regolamento:** William Feild, Lorrie Stassun

**Contributi alla realizzazione del progetto:** Jason Duerstock, Gisela Feild, Ulrico Font, John Williford

**Contributi speciali:** Coleman Charlton, Peter Fenlon, Kurt Fischer, John Morgan, Bruce Neidlinger, Jessica Ney, Iron Crown Enterprises Inc, Steve Feibus - Apple Computer

**Ringraziamenti:** a tutti i playtester, troppo numerosi per essere ricordati tutti.

**Traduzione italiana:** Jacopo Garuglieri, Alessandro Ivanoff, Roberto Chiavini

**Revisione del regolamento:** Alessandro Ivanoff (assieme all'insostituibile aiuto di moltissimi giocatori)

**Impaginazione e progetto grafico:** DaS Production

**Ringraziamenti speciali:** a Bill Feild per la sua pazienza e a tutta la Game Systems Inc. per averci aiutato a portare a termine questo ambizioso progetto.

e-mail: [das@dasproduction.it](mailto:das@dasproduction.it)

[www.dasproduction.it](http://www.dasproduction.it)

Copyright© 1992 Tolkien Enterprises. Lo Hobbit® e Il Signore degli Anelli® e tutti i personaggi e luoghi nominati sono marchi registrati della Tolkien Enterprises, una divisione della Elan Merchandising Inc, Berkley, CA, usati con autorizzazione. La versione in italiano del Gioco Postale della Terra di Mezzo è stata prodotta dalla DaS Production in accordo con la Game Systems Inc, USA..

# Sommario

<b>Introduzione</b>	<b>4</b>	<b>Compagnie</b>	<b>16</b>
Come si vince	4		
Tolkien e la Terra di Mezzo <sup>©</sup>	4	<b>Centri abitati</b>	<b>17</b>
Fonti primarie	4	Entrate	17
Fonti secondarie	4	Tasse	17
Eventi significativi della Quarta Era	5	Oro	17
		Risorse	17
<b>La Terra di Mezzo Terza Era, 1650 circa</b>	<b>6</b>	Dimensioni	17
		Fortificazioni	18
<b>L'Unico Anello</b>	<b>6</b>	Lealtà	18
		Porti e moli	18
<b>Condizioni di vittoria</b>	<b>6</b>	Nascondere	18
Termine del gioco	6	Avvistamenti	18
Vittoria decisiva	6	Capitale	18
Vittoria marginale	6		
		<b>Carovane commerciali</b>	<b>19</b>
<b>Eliminazione di un giocatore</b>	<b>7</b>		
Determinare il vincitore	7	<b>Manutenzione e mantenimento</b>	<b>19</b>
		Fattori in rapporto alle dimensioni	
<b>Posizioni dei giocatori</b>	<b>8</b>	del Centro Abitato	19
I Popoli Liberi	8	Costo delle fortificazioni	19
I Servi dell'Oscurità	10		
I Neutrali	11	<b>Eserciti e flotte</b>	<b>20</b>
		Eserciti	20
<b>Meccaniche di gioco</b>	<b>12</b>	Tipi di truppe	20
Tempo del gioco	12	Costi di mantenimento e manutenzione	20
Stagioni	12	Valori di combattimento delle truppe	20
Clima	12	Reclutamento	21
Mappe	12	Grado di morale	21
Produzione	12	Grado di addestramento	21
		Grado d'arma	21
<b>Nazioni</b>	<b>13</b>	Grado d'armatura	21
Relazioni fra le nazioni	13	Gradi d'Arma e di Armatura	21
Tabella di produzione/clima	13	Riserve	22
Alleanza	14	Cibo	22
		Macchine da guerra	22
<b>Ordini</b>	<b>14</b>	Trasporti	22
		Forza	22
<b>Personaggi</b>	<b>15</b>	Costituzione	22
Abilità	15	<b>Flotte</b>	<b>23</b>
Salute	15	Forza	23
Muoversi silenziosamente	15	Costituzione	23
Abilità speciali	16		
Ostaggi	16	<b>Movimento</b>	<b>23</b>
Possessioni	16	Movimento esercito/flotta	23
Morte	16	Movimento dei personaggi e compagnie	24

Costi del terreno per il movimento degli Eserciti	24	<b>Incontri</b>	<b>45</b>
Costi del terreno per il movimento delle Flotte	24	<b>Voci</b>	<b>45</b>
Metodo di movimento	24	<b>Suggerimenti sulla strategia</b>	<b>45</b>
<b>Magia</b>	<b>25</b>	<b>Ordini</b>	<b>46</b>
Incantesimi	25	Sequenza generale degli eventi	46
Studiare la magia	25	<b>Scheda di risposta</b>	<b>70</b>
Prerequisiti	25	<b>Cartolina del turno</b>	<b>71</b>
Ricerca	25	Sequenza degli eventi	71
Grado di lancio	25	Lista degli ordini (per tipo di ordine)	72
Liste degli incantesimi	25	<b>Glossario</b>	<b>72</b>
Dimenticare	26	Indice degli incantesimi	76
Tipi di incantesimi	26	Tabella dei costi iniziali	77
<b>Incantesimi</b>	<b>26</b>	Tabella di produzione/clima	77
Incantesimi di Guarigione	26	Costi di mantenimento e manutenzione	77
Incantesimi di Difesa	27	Titolo del personaggio	77
Incantesimi di Attacco	28	Costo delle fortificazioni	78
Incantesimi di Evocazione	32	Modificatore di riferimento del rapporto	
Incantesimi di Movimento	33	clima/terreno (per razza)	78
Incantesimi di Conoscenza	34	Valori di combattimento delle truppe	78
<b>Artefatti</b>	<b>37</b>	Fattori in rapporto alle dimensioni	
Elenco degli Artefatti	38	del Centro Abitato	79
<b>Combattimento</b>	<b>39</b>	Costi del terreno per il movimento degli Eserciti	79
Sfide personali	39	Costi del terreno per il movimento delle Flotte	79
Combattimento navale	39	Metodo di movimento (valido per Esercito e Flotte)	79
Combattimento terrestre	39	Efficacia sul terreno delle truppe	80
Efficacia sul terreno delle truppe	40	Tattiche di combattimento	80
Esempio di variazioni dei modificatori nel combattimento	40	Tattiche e tipi di truppa a confronto	80
Effetti delle relazioni tra Nazioni sul combattimento	40	Gradi d'Arma e di Armatura	80
Tattiche a confronto	40	Effetti delle relazioni tra Nazioni sul combattimento	80
Tattiche di combattimento	40	Esempio di variazioni dei modificatori nel combattimento	80
Tattiche e tipi di truppa a confronto	40	Tattiche a confronto	80
Esempio di combattimento personale	41	Icone della mappa del Gioco Postale della Terra di Mezzo	81
Esempio di combattimento fra eserciti	42		
Esempio di combattimento con i Centri abitati	43		
Combattimento con i Centri abitati	44		

# Introduzione

Benvenuti, valori avventurieri, nell'incredibile mondo del Gioco Postale della Terra di Mezzo (da ora in poi abbreviato in GPTM); questo gioco strategico rappresenta il classico confronto fra le forze del Bene e quelle del Male.

Ogni partita richiede la partecipazione di venticinque giocatori: 10 di loro, appartenenti alla fazione del Bene (i Popoli liberi), affrontano altrettanti giocatori del Male (i Servi dell'Oscurità), mentre 5 giocatori Neutrali avranno la possibilità di decidere quale fazione aiutare, e la loro decisione dovrà avvenire prima che la partita termini: se non lo faranno, troveranno sicuramente la sconfitta: solo il Bene o il Male possono vincere.

Il confronto che attende i giocatori è ampio e copre tutti gli aspetti della simulazione: vi è un lato economico e un bilancio statale da far quadrare (e la guerra in corso non permetterà di fare economie sulle truppe da reclutare), un lato politico, che i giocatori vivranno in prima persona collaborando più o meno attivamente con gli alleati per riuscire a creare piani d'azione ad ampio raggio; c'è un aspetto diplomatico (la trattativa con i giocatori neutrali, e da parte loro la capacità di bilanciare le loro richieste con la possibilità di essere attaccati subito), un aspetto militare e strategico (dopotutto c'è una guerra in corso), un aspetto magico con la ricerca e l'uso di magie e antichi artefatti, e c'è un aspetto epico, perchè tutte le azioni che vengono compiute nel gioco avverranno tramite degli ordini che darete ai vostri personaggi, i quali hanno le loro abilità e predisposizioni nel compiere determinate missioni, ma col passare dei turni creerete nuovi eroi, che dovranno sopravvivere a rapimenti ed assassinii, potranno affrontare duelli personali, incontrarsi con draghi e altre personalità della Terra di Mezzo e compiere ricerche di artefatti perduti, e molto altro ancora.

Il GPTM permette al giocatore di controllare molti aspetti della nazione che gestisce, prendendo sia decisioni tattiche sia decisioni strategiche. Indubbiamente il gioco offre un ampio spettro di stili di gioco individuali: troverete molti ordini fra cui scegliere, e mondi incredibilmente diversi in cui avventurarvi.

## COME SI VINCE

Sebbene sia un gioco di squadra dove i Popoli liberi devono cooperare tra loro per sconfiggere i Servi dell'Oscurità (e viceversa), la vittoria finale è riservata solo a **un** giocatore, ossia a colui che – all'interno della fazione vincente – risulterà avere il maggior numero di punti vittoria; questi vengono guadagnati secondo determinati criteri, uguali per tutti i giocatori, che tengono conto della forza militare, del potere economico e degli eroi di ciascuna nazione; ogni giocatore avrà fin dall'inizio della partita delle condizioni di vittoria individuali che, se raggiunte, gli garantiranno punti vittoria aggiuntivi. Al termine della partita verrà stilata una classifica in base ai punti posseduti (sommando quelli generali a quelli individuali) per determinare il vincitore. E' molto importante ricordare ancora una volta che se non è la vostra fazione a vincere, allora fa davvero poca differenza sapere quanti punti vittoria avete: un Servo dell'Oscurità non può vincere se il Male non trionfa, così come un giocatore appartenente ai Popoli liberi non può vincere se non sarà il Bene a trionfare; in ogni caso, un Neutrale non può vincere se non sceglie, prima della conclusione della partita, la fazione che alla fine trionferà.

Oltre al vincitore vengono determinate anche le due posizioni successive. Queste saranno riservate ai due giocatori con il miglior punteggio ottenuto alla fine della partita, senza tener conto della fazione di appartenenza.

Fate attenzione, perché le condizioni di vittoria variano da Nazione a Nazione, e il gioco ha diversi aspetti che devono essere considerati. Esistono vie militari che conducono alla vittoria sul campo e sono adatte a coloro che preferiscono la strada diretta per la supremazia. Esistono le vie diplomatiche per coloro che preferiscono trattare con i nemici invece che affrontare le loro spade. Per i giocatori più scaltri esistono la pressione economica e lo spionaggio, che potete sfruttare a vostro vantaggio contro amici e nemici.

## TOLKIEN E LA TERRA DI MEZZO®

La Terra di Mezzo è l'eredità di J. J. R. Tolkien. Le sue opere di fantasia rappresentano uno straordinario lavoro letterario. La profondità dei dettagli riscontrabili nelle pagine che descrivono la mitologia e le leggende dei popoli della Terra di Mezzo non è solo molto consistente, ma è tutt'ora argomento di studio. Chiunque ha avuto il piacere di gustare i racconti sulla Terra di Mezzo non solo vede riflesse molte realtà del nostro mondo, ma sviluppa anche una propria visione dei meravigliosi abitanti e dei luoghi magici che incontra.

La Terra di Mezzo (o "Endor") è composta dalle terre centrali, un continente nel mondo chiamato "Arda" ("il Reame"). Anticamente il mondo venne creato da Eru, l'Uno, come una terra speciale per i suoi Figli. Endor è un luogo meraviglioso abitato da un gran numero di genti insolite e pieno di strane creature, di panorami mozzafiato e di bestie sinistre e oscure. Nella Terra di Mezzo, gli Elfi immortali, gli schivi Hobbit, i robusti Nani e una gran varietà di Uomini mortali, alcuni alti e fieri, altri feroci e malvagi, affrontano le forze dell'Oscurità che cercano di dominarli: Orchi e Warg, Giganti, Vagabondi, Draghi e Demoni volanti, Spettri e Fantasmi, e, più temuto di tutti, Sauron, il Signore degli Anelli. Questa simulazione rappresenta la Terra di Mezzo circa 1500 anni *prima* degli eventi descritti nei romanzi *LO HOBBIT* e *IL SIGNORE DEGLI ANELLI*; la ricostruzione è molto accurata e fedele ai dettagli descritti da Tolkien stesso e ricco delle invenzioni dei prodotti della serie di Middle-Earth Role Playing™ della Iron Crown Enterprises. Tuttavia questo mondo ricreato rappresenta la nostra visione della Terra di Mezzo. Le seguenti fonti possono fornire ulteriori nozioni su questi misteri:

## FONTI PRIMARIE

Tolkien, J. J. R. *La compagnia dell'anello*, Milano, Rusconi 1970, Copyright© 1965 di J. J. R. Tolkien; *Lo Hobbit*, Adelphi, Copyright© 1937, 1938, 1966 by J. J. R. Tolkien; *Il ritorno del re*, Milano, Rusconi 1970, Copyright© 1965 by J. J. R. Tolkien; *Il Silmarillion*, Milano, Rusconi 1978, Copyright© 1977 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.; *Le due torri*, Milano, Rusconi 1970, Copyright© 1965 by J. J. R. Tolkien; *Racconti incompiuti*, Milano, Rusconi 1981, Copyright© 1980 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.

## FONTI SECONDARIE

Fonstad, Karen Wynn, *The Atlas of Middle-earth*, Boston, Houghton Mifflin Co., 1981, Copyright© 1981 by Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert, *The Complete Guide to Middle-earth*, New York, Ballantine Books, 1978, Copyright© 1971, 1978 by

Robert Foster.

Iron Crown Enterprises, *Middle-earth Role Playing™ Series*, prodotto e distribuito dalla Iron Crown Enterprises, 1982-1990, Copyright© 1982, 1983, 1989 by Tolkien Enterprises, Berkeley CA.

Tyler, J. E. A., *The New Tolkien Companion*, New York, Avon Books, 1978, Copyright© 1976, 1978 by J. E. A. Tyler.

## EVENTI SIGNIFICATIVI DELLA QUARTA ERA

1	Gli Eldar iniziano a partire.		
2-32	Gli Eldare abbandonano la Tower Hills e le aree circostanti. Soltanto Círdan rimane ai rifugi oscuri		
6	La Contea diventa una terra libera, sotto la protezione dello Scettro del Nord, e assieme alle foreste Drúadan sono proibite agli umani.	843	Uomini del Reame del Nord - il risultato di una violenta imboscata che dette inizio alla battaglia - che contribuiscono a indebolire considerevolmente il Reame del Nord. Beleg II da qui in poi si fece chiamare Hyarmendacil III. Muore Hyarmendacil III. Suo figlio, Eärnil III diventa Re dei Reami Riuniti.
15	Inizia la ricostruzione di Annúminas.	915	Eärnil III divide l'amministrazione dei Reami. Da qui in poi i Reami di Gondor e Arnor vengono conosciuti come i Reami Gemelli. I due figli di Eärnil III, Telumehtar II e Eämur II, controllano rispettivamente il Reame del Nord e quello del Sud.
63	Muore Re Éomer di Rhoan.		
100	Moria è ancora abbandonata.		
120	Muore Re Elessar (Aragorn II). Eldarion diventa il Re dei Reami Riuniti. Legolas e Gimli partono per Aman.		
121	Muore la Regina Arwen.	950	Eärnil III muore. Telumehtar II diventa Re dei Reami Riuniti, Però suo fratello Eämur II lo sfida e conquista il trono del Reame del Nord.
264	Muore Re Eldarion. Elassar II diventa Re dei Reami Riuniti.		
300-500	Gli uomini dell'ovest stabiliscono buoni commerci con i popoli dell'est. Dorwinion e Khand aumentano in potenza.	953	Telumehtar II marcia sul Regno del Nord. Termina il breve regno di Eämur II, il quale viene esiliato nell'isola più a nord dei Morti che vivono.
400-450	Relmether, Est di Mordor, aumenta il proprio potere economico.	1000	Telumehtar II e i suoi tre figli vengono assassinati. Non ci sono eredi diretti. Eämur II ritorna dall'esilio e diventa Re dei Reami Riuniti. Gli uomini di Enedwaith, Minhiriath e dell'Eregion si proclamano indipendenti.
408	Muore Re Elessar II. Elendil II diventa Re dei Reami riuniti.		
432-864	Ultima migrazione Eldar. Gruppi di Avari aiutano gli Eldar in molte conclavi sorvegliate nei territori a nord di Endor. Altri siti elfici vengono abbandonati o dati agli uomini.	1001	Eämur II è costretto a proteggersi. Il Reame del Sud mantiene la propria sovranità sulle questioni politiche ed economiche eleggendo Valamir il Giovane come amministratore del Reame del Sud. A discapito del fatto che il figlio di Eämur II, Arvedui II, viene incoronato Re e raggiunge la maggiore età più tardi in quell'anno, Valamir agisce in tutto e per tutto come il reggente del Reame del Sud.
552	Il vecchio Elendil II abdica in favore del suo figlio più vecchio, Isildur II. Egli diviene il nuovo Re dei Reami Riuniti.		
696	Anzichè abdicare in favore di suo figlio, Isildur II, gli assegna il comando oltre il Reame del Nord.		
700	Isildur II muore. Anárion II diventa Re dei Reami Riuniti.	1001-1020	La disgregazione dei Reami Gemelli. L'Arthedain viene ristabilito come il Reame del Nord si disgrega. La Contea rimane una terra libera.
701-712	La Prima Guerra del Fiume. L'alleanza tra Variag, Núriag e Nurniag, conosciuta come "l'Alleanza dell'Úsrievrim", conquista le terre di Chey e tutto l'est di Rhûn.	1020	Amlaith II, un lontano parente di Berúthien, la moglie di Telumehtar II, diventa Re del Reame del Nord. Egli dichiara la Contea un "protettorato reale" e si imbarca in un programma che mira a consolidare il frammentato Reame del Nord.
750	Dopo che il Re di Umbar dichiara le acque fuori le coste di Harad come Mare di Umbar, il regno di Gondor affronta una crisi economica.		
752-775	La Guerra dei Velieri. Gondor si scontra con Umbar. Il popolo Haradrim si schiera con entrambi i belligeranti. Alla fine Gondor vincerà, ma il conflitto creerà malumore e scontento tra i Reami del Nord e del Sud.	1020-1050	A discapito delle buone intenzioni di Amlaith II, la gente della Contea cerca l'aiuto degli elfi per costruire una cintura protettiva. Gli ambasciatori dei Sindar e Avari sono ricompensati con modestia. Anche se la Contea è protetta dagli agenti atmosferici, rimane vulnerabile a qualsiasi intrusione.
775	Anárion II viene ucciso dopo lo scontro con il popolo di Umbar vicino Linhír. Arathorn III diventa Re dei Reami riuniti.		
783-800	La Seconda Guerra del Fiume. L'Alleanza dell'Úsrievrim si sfalda e una violenta guerra civile attraversa tutto l'Endor centrale. Variag, Núriag e Nurniag collassano con ciascuno di essi che si ritiene tradito dagli altri due accusati di aver formato una nuova alleanza.	1072	Valamir il Giovane diventa l'Amministratore Reggente del Reame del Sud quando Re Arvedui II muore senza figli.
		1092	Amlaith II muore mentre è nelle campagne vicino Brea. Valamir il Giovane muore verso la fine dello stesso anno. Il figlio di Valamir II, Targon, diventa l'Amministratore Reggente del Reame del Sud.
799	Anárion III muore con la Peste Rossa. Il suo giovane figlio, Beleg II, sale al trono dei Reami Riuniti e si adopera per stabilizzare la debole frontiera sud.	1092-1099	La Grande Guerra dell'Eriadon. Il figlio di Amlaith II, Eärendur II (il Grande), ottiene una serie di importanti vittorie contro i comandanti del Cardolan e Minhiriath (Valors e Púil).
800-1000	Una grande migrazione di umani crea un gran movimento attraverso l'Endor.		
800	Battaglia di Ethir Harnen. Truppe navali e terrestri del Nord e del Sud si scontrano contro un grosso esercito di Umbariani, Variaghi, Haradrim e vari gruppi mercenari del sudovest di Endor. Ci furono enormi perdite tra gli	1100	Eärendur II si proclama egli stesso Re e così facendo ristabilisce il Reame del Nord. Targon dichiara se stesso Re del Reame del Sud e prepara una dichiarazione di guerra contro il Reame del Nord.

# La Terra di Mezzo

## Terza Era, 1650 circa

La Terra di Mezzo nordoccidentale del XVII secolo della Terza Era è in un'epoca di conflitto sociale e politico. Questa zona, nota semplicemente come l'Occidente, confina a sud con le terre di Umbar, a est col Mare di Rhûn e a nord e ovest con il Grande Mare. Dopo la fine della Seconda Era, conclusasi con la caduta di Sauron a opera dell'Ultima Alleanza di Elfi e Uomini, l'Occidente entra in un breve periodo di crescita e prosperità. Poi segue un periodo di migrazione ed espansione da parte di molti Popoli liberi, i quali hanno bisogno di un maggior territorio a causa della loro popolazione sempre crescente. Intorno alla fine del primo millennio, inizia il ritorno di Sauron e dei suoi schiavi. Questo ha un effetto drammatico sulle genti dell'Occidente. La creazione di numerose fortezze da parte dei principali servi di Sauron, i Nazgûl ("gli Spettri dell'Anello") ha le sue conseguenze: i reami divisi di Arnor si indeboliscono, fra Umbar e Gondor cresce il conflitto, con lo stesso Gondor squassato da nuovi conflitti fra le sue fazioni, e nuove invasioni da parte di vari popoli di Esterling premono sui reami del Rhovanion. Infine, tra il 1635 e il 1637, la Grande Pestilenza attraversa il Rhovanion, Gondor e l'Eriador. Le devastazioni, conseguenza della pestilenza, costringono tutti i reami e le potenze a ritirarsi, costringendole a consolidarsi e dando un nuovo assetto politico al territorio. Nascono nuove Nazioni: forti Neutrali che non hanno alleati, Popoli Liberi isolati che sono stati risparmiati dalla Pestilenza e bastioni dei Servi dell'Oscurità che sembrano avere sempre forze che appoggiano la loro causa. È giunto il momento perché un grande leader formi una forte alleanza fra i Popoli Liberi, o fra le forze dell'Oscurità, ed elimini la minaccia di una dominazione straniera una volta per tutte.

Gli eventi significativi della Terza Era vengono riportati nella tabella qui sotto. La lista non deve considerarsi completa, ma un resoconto degli eventi politici e sociali del vicino passato. Una cronologia più completa si trova sul *Signore degli Anelli* di Tolkien, Appendice B, e in numerose pubblicazioni del *Middle-earth Role Playing™ Series* della Iron Crown Enterprises.

## L'Unico Anello

Creato dall'Oscuro Signore, Sauron nella forgia di Monte Fato nel 1600 della Seconda Era, l'Anello di dominio è il più grande degli Anelli di Potere, ed è senza dubbio l'artefatto più potente ancora presente sulla Terra di Mezzo. Appare come una semplice banda di oro puro senza nessun segno di invecchiamento o danneggiamento; però quando viene riscaldato con il fuoco, sull'anello compare un'iscrizione incisa utilizzando l'arcaico linguaggio di Mordor, che recita:

Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul,  
ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul.

La strofa, tradotta, significa:

Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,  
Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli.

Nella creazione dell'Unico Anello, Sauron vi trasferì una grande porzione della propria essenza malvagia: in questo

modo l'Anello acquistò una propria capacità di pensare. Sebbene Sauron non ne sia più in possesso dalla battaglia finale alla fine della Seconda Era, è ancora immensamente potente.

L'Unico Anello scomparve da tutti i racconti all'inizio della Terza Era. Molti dei Saggi e degli Eldar erano dell'opinione che l'artefatto fosse stato distrutto o perso per sempre. Pochi fra i Popoli liberi avevano delle preoccupazioni riguardo al fato dell'Unico Anello fino al risorgere degli Spettri dell'Anello e dei Luogotenenti di Sauron. Questi Servi dell'Oscurità sono costantemente vigili, nella speranza di riportare l'artefatto al suo oscuro padrone Sauron, Signore degli Anelli.

Il 1650 della Terza Era vede Sauron che sta lentamente organizzando le proprie forze e i propri servi, ma non è ancora pronto a rivelarsi. Ma se Sauron e l'Unico Anello dovessero riunirsi, niente potrebbe resistergli. Se invece l'Unico Anello dovesse andare distrutto, Sauron verrebbe permanentemente reso uno spettro senza corpo né potere, e molti dei più potenti fra i suoi servi, compresi i Nazgûl, verrebbero distrutti. Fortunatamente, Sauron si è assicurato che l'Unico Anello non potesse venire danneggiato, salvo forse dai fuochi di Monte Fato dove è stato forgiato...

## Condizioni di vittoria

### TERMINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in uno dei seguenti modi:

**Vittoria decisiva**

**Vittoria marginale**

### VITTORIA DECISIVA

La vittoria decisiva, per una delle due fazioni (Bene e Male) avviene in uno dei due modi seguenti:

A - Quando vengono eliminati tutti i giocatori appartenenti a una delle due fazioni (i Popoli Liberi o i Servi dell'Oscurità).  
B. Quando l'Unico Anello viene ritrovato da un appartenente ai Popoli Liberi o ai Servi dell'Oscurità e viene portato nell'esagono contenente Barad-dûr e Monte Fato (3423). Il personaggio in possesso dell'Unico Anello deve dare l'ordine 990 due volte nello stesso turno mentre si trova in questo esagono, e non può essere né con un esercito né con una compagnia. La vittoria viene ottenuta dalla FAZIONE in possesso dell'UNICO ANELLO.

### VITTORIA MARGINALE

Per venire incontro alle richieste di molti giocatori che vogliono evitare di portare avanti partite compromesse dal punto di vista della vittoria ma ancora lontane dall'ottenere una vittoria decisiva, in Italia è stata introdotta la Vittoria marginale, che entra in funzione dal 30° turno di gioco in poi, non appena si verifica la condizione di un rapporto di forze tra le nazioni giocanti superiore al 2:1; per questo rapporto non vengono calcolati i neutrali non ancora schierati. Se nella partita in corso c'è questo rapporto di forze, la partita durerà ancora alcuni turni (determinati in maniera casuale), quindi terminerà con una Vittoria marginale per la fazione con il maggior numero di nazioni attive. Il vincitore della partita sarà il giocatore con più punti della fazione più numerosa. Se, durante i turni di continuazione della partita venisse a mancare il rapporto di forze per la vittoria marginale, il gioco proseguirà normalmente finché non si verificheranno nuovamente le condizioni di rapporto tra le due fazioni o non si arriva a una vittoria decisiva.

# Eliminazione di un giocatore

Nel GPTM, ogni giocatore controlla le sorti di una Nazione. Una Nazione può continuare a partecipare finché esistono le seguenti condizioni:

- A. La Nazione deve avere una capitale alla fine del turno. Se la capitale viene catturata o distrutta e nessun centro abitato adatto (un Grande Paese o una città) può diventarlo, la Nazione viene eliminata.
- B. Una Nazione deve avere in qualsiasi momento abbastanza oro per i costi del suo mantenimento. Se tali costi superano le riserve d'oro ed è necessario alzare le tasse sopra il limite massimo del 100%, la Nazione viene eliminata.
- C. Una Nazione deve avere in qualsiasi momento almeno un personaggio vivo che possa dare ordini. Se tutti i personaggi di una Nazione vengono catturati, uccisi, o si ritirano, la Nazione viene eliminata.
- D. Una Nazione, o meglio un giocatore che smette di dare ordini ai propri personaggi per più di due mosse può essere eliminata, o ceduta a un altro giocatore di riserva che ne assume il controllo. Le posizioni di riserva di solito vengono assegnate durante i primi dieci turni di gioco.

## DETERMINARE IL VINCITORE

Le condizioni di vittoria vengono controllate alla fine della partita e sono di due tipi: Comune e Individuale. Tutti i giocatori sopravvissuti vedranno i loro punti vittoria sommati per le condizioni di vittoria Comune e Individuale (eccezione: in caso di vittoria marginale, le condizioni di vittoria individuale, e quindi i punti da esse guadagnati, non vengono considerati); colui che avrà il totale più alto della Fazione vincente è il giocatore proclamato vincitore.

Inoltre, se la partita finisce con il ritrovamento o la distruzione dell'Unico Anello, allora chi è stato in grado di renderlo a Sauron o di gettarlo nel Monte Fato riceverà 500 punti vittoria aggiuntivi. È importante notare che restituire/eliminare l'Unico Anello non assicura la vittoria alla Nazione che compie il gesto, ma solo la vittoria alla Fazione a cui appartiene tale Nazione.

Le condizioni di vittoria comuni sono interessate da quattro fattori: Centri abitati, Eserciti, Personaggi e Ricchezza. Le Nazioni verranno classificate in ciascuna (e per ciascuna) di queste categorie. Ogni turno, basandosi sulle quattro classifiche, ogni Nazione riceverà fra i 100 e i 500 punti vittoria (quindi ogni turno è possibile ottenere fra i 400 e 2000 punti vittoria). Questi punti NON sono cumulativi. Ciascun turno, sulla risposta della mossa è riportata la classifica aggiornata delle migliori tre posizioni della propria fazione (i neutrali avranno i nomi delle migliori tre nazioni in assoluto); queste classifiche varieranno continuamente di turno in turno e rifletteranno le fortune dei diversi giocatori in quel momento. Il totale raggiunto nel turno finale rappresenta il totale comune dei punti vittoria.

I fattori che determinano le classifiche vengono calcolate nel seguente modo:

**Centri abitati:** numero totale dei Centri abitati, Dimensioni e grado di Lealtà di ognuno.

**Eserciti:** numero totale di uomini, tipo di truppe, addestramento, armi, armature e grado di morale di ciascun esercito.

**Personaggi:** il numero totale dei personaggi e il livello delle abilità di Comando, Emissario, Agente e Mago.

**Ricchezza:** l'oro totale immagazzinato nella tesoreria della Nazione presso la capitale.

La lista di condizioni di vittoria Individuali varia da partita a partita. All'inizio del gioco vengono stabilite e presentate a ciascun giocatore cinque condizioni di vittoria Individuali. Queste richiedono il raggiungimento di uno scopo particolare e sono calcolate solo alla fine della partita (i punti ottenuti nel soddisfare una condizione di vittoria individuale in un turno precedente alla fine non compaiono in classifica finché il gioco non finisce). Ciascuna condizione di vittoria Individuale vale 100 punti vittoria e può essere una delle seguenti:

- 1) **Eliminazione dei personaggi:** richiede che la Nazione sia responsabile dell'uccisione di almeno 10 personaggi, esclusi i propri. Queste uccisioni devono essere ottenute utilizzando il combattimento personale o l'assassinio. Non conterà nessun altro tipo di uccisione. Uccidere meno di 10 personaggi non farà ottenere nessun punto vittoria.

Questa condizione di vittoria è comune soprattutto fra i Servi dell'Oscurezza. Rappresenta una forte inclinazione da parte della Nazione di risolvere i problemi eliminando i personaggi che potrebbero causare delle difficoltà. Questi personaggi potranno essere sia nemici che alleati che si sono trovati nel posto sbagliato al momento sbagliato. L'intento è semplicemente assassinare o sfidare il personaggio per semplice soddisfazione.

- 2) **Acquisizione di Artefatti:** richiede che la Nazione acquisisca 10 Artefatti oltre al numero che possiede all'inizio del gioco. Qualsiasi Artefatto conterà, non importa se sono utilizzabili da quella Nazione. Meno di 10 Artefatti addizionali non conterranno per i punti vittoria.

Questa condizione di vittoria riflette il grande interesse che una certa Nazione ha nei confronti della magia e della conoscenza. Molte Nazioni di entrambe le fazioni possono avere questo interesse. Quali artefatti individuali vengono raccolti ha poca importanza, sebbene bisogna ammettere che alcuni potrebbero essere più facili da acquisire o più utili. Quindi l'interesse è nell'acquisizione di molti artefatti, in modo che il loro potere possa essere utilizzato dalla Nazione contro i suoi nemici.

- 3) **Mantenere un particolare Centro abitato:** richiede che la vostra Nazione mantenga il possesso di un particolare

Posizione in classifica	Punti vittoria
1°	500
2°	450
3°	400
4°	367
5°	333
6°	300
7°	275
8°	250
9°	225
10°	200
11°-25°	100

Centro abitato. Questo potrebbe essere già in vostro possesso, in possesso di un vicino o molto lontano dalla vostra patria. I punti vittoria vengono ottenuti solo se alla fine della partita la Nazione possiede il Centro abitato.

Questa condizione di vittoria rappresenta una forte inclinazione al controllo di un luogo particolare. Le ragioni per questa inclinazione possono essere varie. In alcune Nazioni può essere il risultato di forti legami religiosi con un luogo sacro. Per altre può essere, o essere stato, la patria ancestrale. In genere, gli attuali possessori sono nemici mortali e il controllo della località è una questione di vendetta o un interesse strategico. In alcuni casi il luogo può essere posseduto anche nel presente, mentre in altri può essere stato perduto recentemente o nel lontano passato.

4) **Accumulare mithril**: richiede che la Nazione abbia una grande quantità di riserve di mithril. Alla fine della partita verrà calcolata la quantità di mithril immagazzinata in ogni Centro abitato di ciascuna Nazione, e solo se la vostra sarà quella con la quantità più alta vi verranno accordati i punti vittoria.

Questa condizione di vittoria si ha in quelle Nazioni che hanno acquisito un interesse nel rappresentare la propria ricchezza nel modo più bello e raro possibile: con il mithril. E' un palese segno di avidità, in quanto l'interesse non sta nell'acquisizione del metallo prezioso per il suo utilizzo, ma per il senso di gratificazione che viene dalla vista del mithril contenuto nella tesoreria.

5) **Accumulare Artefatti**: richiede che la Nazione abbia la maggior quantità di Artefatti. Alla fine della partita verrà calcolato il numero totale di Artefatti posseduti, utilizzabili o meno, e solo se la vostra Nazione ne avrà il numero maggiore vi verranno accordati i punti vittoria.

Questa condizione di vittoria riflette l'avidio interesse di una certa Nazione verso la magia e la conoscenza. Molte Nazioni di entrambe le fazioni possono avere tale interesse. Quali artefatti individuali vengono acquisiti non ha importanza. Infatti acquistando da altre Nazioni è come, se non meglio, cercare quelli perduti. Quindi, l'interesse è nell'acquisizione di un numero sempre maggiore di artefatti, in modo che i nemici e gli alleati ne abbiano sempre meno.

6) **Possedere un particolare Artefatto**: richiede che la Nazione mantenga il possesso di un determinato Artefatto. Questo non sarà uno con cui inizierete la partita, né l'Unico Anello, e non è detto che si tratti di un Artefatto utilizzabile dalla Nazione in questione. I punti vittoria verranno assegnati solo se alla fine della partita la Nazione sarà in possesso dell'oggetto.

Questa comune condizione di vittoria rappresenta la forte inclinazione che può avere una Nazione nel possedere un particolare artefatto. Le motivazioni possono essere diverse. Per alcune Nazioni può essere il risultato di forti legami culturali con una reliquia sacra, mentre per altre l'artefatto potrebbe essere, o essere stato, un oggetto di famiglia o posseduto da un odiato nemico. Spesso e volentieri l'artefatto sarà in possesso di un personaggio, ma in altri casi potrebbe essere stato un oggetto perduto.

7) **Eliminare un particolare personaggio**: richiede che la Nazione veda l'assassinio di un particolare personaggio che non sia vostro. Questi omicidi potranno essere ottenuti in qualsiasi modo da qualsiasi giocatore, basta che alla fine della partita quel personaggio sia morto o si sia ritirato.

Questa comune condizione di vittoria si manifesta per molte ragioni. Tipicamente, se il personaggio bersaglio è un alleato,

la ragione nasce da un intrigo politico o da una faida familiare. Altrimenti, il personaggio è di solito un nemico odiato o pericoloso che deve essere eliminato a tutti i costi. E' più importante l'uccisione in sé che non chi sia il responsabile del delitto.

## Posizioni dei giocatori

Di seguito troverete una breve descrizione delle venticinque nazioni che prendono parte al gioco, con alcuni cenni storici, note sull'identità, sull'allineamento e sulla loro natura; ciascuna nazione è anche contraddistinta da un numero di identificazione (ID), che varia da 1 a 25; questo numero sarà importante perché molti degli ordini fanno riferimento a una nazione, che dovrà essere indicata proprio con l'ID; pertanto, se ci stiamo riferendo ai Nani, negli ordini dovrà essere scritto l'ID della nazione (8), e non il nome (Nani).

Maggiori dettagli sui popoli e sui personaggi verranno forniti per ogni Nazione a ciascun giocatore, e potranno inoltre essere trovati anche nelle fonti citate in precedenza.

Alla partenza del gioco, a ogni giocatore verrà assegnata una Nazione. Normalmente, le posizioni sono assegnate casualmente, però se al momento di iscrivervi avete delle preferenze, segnalatele; da parte nostra cerchiamo sempre di accontentare tutti. Per facilitare maggiormente gli "incastri", fornite almeno cinque scelte diverse.

Una volta iniziata la partita, il giocatore diventerà l'"eminenza grigia" di quella Nazione; egli dovrà decidere quali azioni individuali far compiere ai suoi personaggi e il corso delle azioni della Nazione, guidandola verso la vittoria o la rovina.

## I POPOLI LIBERI

### Uomini dei boschi (#1)

La Nazione degli Uomini dei boschi è composta sia dagli Uomini dei boschi che dai Beorniani di Bosco Atro. Sono un insieme di tribù di cacciatori/raccoglitori che vivono all'ombra degli alberi della grande foresta. I Beorniani sono strettamente correlati agli Uomini dei boschi, sebbene le loro radici siano distinte, e un piccolo numero di loro sono mutaforme. Il numero degli Uomini dei boschi è piccolo, e in genere preferiscono vivere in armonia con il proprio ambiente invece che trasformarlo. I loro clan/tribù preferiscono piccoli centri abitati e hanno molti luoghi che considerano sacri. Sono guidati da Beoraborn e Waulfa e hanno capaci leader dotati di grande saggezza e agenti abili e astuti. La popolazione sparsa dà problemi nel progettare piani coordinati, ma è composta da fieri guerrieri, efficienti su quasi qualsiasi tipo di terreno, con ricche risorse a propria disposizione.

### Uomini settentrionali (#2)

La Nazione degli Uomini settentrionali è composta sia dagli Uomini del lago e dagli Uomini di Dale del Rhovanion, e dai Dorwinrim del Mare di Rhûn. Le loro culture sono simili, dal momento che sono tutti abili diplomatici e mercanti, e influenzano gran parte del commercio della Terra di Mezzo occidentale. Gli Uomini settentrionali aspirano a controllare vasti mercati e ad acquisire una ricchezza considerevole. Il loro numero non è grande, ma i loro centri abitati sono più vasti di quelli dei loro vicini. Possiedono eserciti abili e ben equipaggiati, oltre a una flotta sul mare di Rhûn. Guidati da

Éoder e Gaerandil, gli Uomini settentrionali rappresentano una potenza significativa in attesa di essere risvegliata.

### **Éothraim (#3)**

La Nazione degli Éothraim comprende il popolo sedentario dei Gramuz e i cavalieri delle pianure, che risiedono nelle vaste piane del Rhovanion e vicino al limitare di Bosco Atro. Le tribù degli Éothraim, composte da un insieme di clan semi permanenti e guidati da Uirdiks e Mahrcared, controllano un considerevole territorio. Sebbene abbiano deciso di stabilire pochi insediamenti permanenti, questi antenati dei Cavalieri di Rohan sono in grado di mettere radici quando esiste la necessità. In duello uno contro uno, gli Éothraim hanno pochi eguali nella Terra di Mezzo. Le loro forze hanno la mobilità della cavalleria e sono maestre nell'utilizzo dei cavalli selvaggi della regione. Nonostante le forze disperse e gli insediamenti sparsi diminuiscano il loro potere, gli Éothraim possiedono un numero considerevole di uomini e hanno buoni capi clan.

### **Arthedain (#4)**

L'ultimo regno indipendente successore del reame di Arnor, la nazione dell'Arthedain rappresenta ancora una forza significativa. Dalle colline dell'Eriador settentrionale, condotti da re Argeleb II, i cavalieri e i maghi di Arthedain hanno resistito alle forze malvagie di Angmar per più di 300 anni. Il potere e l'influenza che possedevano una volta adesso non ci sono più, ma la memoria dell'antica gloria rimane e serve come faro per la gente di questo popolo. Il sangue dei Dúnedain scorre ricco nelle loro vene, e molti degli artefatti rimasti dall'antica Númenor si trovano qui. Numerose città ben fortificate supportano la restante popolazione e una gran varietà di risorse è ancora abbondante nella regione. Con pochi, ma eccellenti leader, gli eserciti di Arthedain sono formidabili. Oggi, per supplire agli scarsi reclutamenti, sono stati presi dei mercenari.

### **Cardolan (#5)**

La gloria del Cardolan è da lungo tempo terminata. Comunque, la più vasta regione di quello che una volta era il reame di Arnor ha ancora molta influenza e ha a disposizione numerosi guerrieri reclutabili nella parte centrale dell'Eriador. Il sangue Dúnedain si è molto assottigliato nelle loro vene. Composto da diversi feudi in cooperazione, guidati da Hal-las, il Cardolan cerca di tornare a essere di nuovo una Nazione riunificata. I suoi eserciti sono buoni, ma mancano di disciplina, e sono composti maggiormente da mercenari e puntano più al numero che alla qualità. Le numerose città e i vari insediamenti aiutano a stabilire l'influenza sulle regioni strategiche dell'Eriador, e molta della loro forza deriva dalle considerevoli risorse disponibili, sfruttabili per i progetti di espansione. Una buona flotta è pronta a controllare la lunga linea costiera e i numerosi fiumi che attraversano il Cardolan.

### **Gondor settentrionale (#6)**

Sebbene non sia più la forza dominante nell'occidente della Terra di Mezzo, questa nazione controlla ancora un vasto dominio che si estende a sud fino ai Monti Bianchi, a ovest fino alla Breccia di Rohan, a est fino alla terra di Mordor (con alcuni avamposti in Rhovanion) e a nord fino a Bosco Atro. Il sangue Dúnedain è molto ricco in queste zone e i capi del Gondor settentrionale sono veterani ben addestrati

in conflitti sia interni che esterni. Guidate da Re Tarondor, i loro eserciti sono ben equipaggiati e riforniti, e si stanno avvicinando alla grandezza delle epoche precedenti. In questo vasto reame trovano posto molte forti città e paesi fortificati, e una buona flotta aiuta a mantenere gli interessi di Gondor lungo l'Anduin e sul mare. La loro fonte di preoccupazione non è la potenza, ma il vasto reame che deve proteggere e i molti nemici che si trovano ai confini.

### **Gondor meridionale (#7)**

Le numerose terre e feudi del Gondor meridionale sono alleati con i cugini a settentrione. Comunque, la recente Guerra delle Stirpi ha peggiorato le relazioni tra le due nazioni, tanto che molti uomini potenti iniziano a valutare il proprio diritto a governare su tutto Gondor. Il reame consiste nelle terre a sud dei Monti Bianchi e a nord del vicino Harad. Guidate dal principe Celdrahil, le forze del Gondor meridionale non sono da prendere sotto gamba. Un formidabile esercito (in termini numerici, di addestramento e di rifornimenti), e una potente flotta che pattuglia le regioni del mare a sud di Gondor e verso il delta dell'Anduin sono un notevole deterrente per le altre grandi potenze della regione. I loro maghi sono molto abili e mostrano la presenza di sangue elfico mischiato con quello dei loro antenati Dúnedain.

### **Nani (#8)**

I discendenti dei Sette Padri, noti fra di loro come "Khazâd", sono sparsi per tutta la Terra di Mezzo. Il più grande insediamento della Nazione nanica è Moria, governata da Báin I, ma si trovano enclavi nelle Montagne Azzurre, in quelle Grigie, nei Colli Ferrosi e nelle colline vicino al Mare di Rhûn. I Nani non sono assurti a vera e propria potenza soprattutto per l'isolamento delle loro forze, e anche per la lenta crescita della popolazione. Una razza robusta e resistente, i Nani hanno alcuni dei guerrieri più formidabili della Terra di Mezzo. La loro razza è rimasta quasi immune alla Pestilenza e la maggior parte della loro popolazione è composta da guerrieri addestrati; sono quindi in grado di schierare un vasto esercito, ben equipaggiato e ben condotto. In campo non militare, i Nani sono meno abili. Sebbene i loro insediamenti siano forti e ben fortificati, hanno risorse limitate, a parte i metalli, con cui barattare i prodotti di cui hanno gran bisogno.

### **Elfi Sindar (#9)**

La Nazione dei Sindar è composta in gran parte da Elfi Silvani (Elfi dei boschi). I signori Sindar Thranduil e Amroth governano con efficacia le forze disperse degli Elfi dei boschi che abitano il nord di Bosco Atro e Lórien. I loro eserciti non sono numerosi, ma sono efficienti e possiedono armi di alta qualità e ottimi capi. Le forze militari esibiscono le normali caratteristiche degli Elfi e sono abili a muoversi e combattere nel loro terreno naturale: la foresta. Abili maghi, numerosi agenti li tengono ben informati sulle terre circostanti e sulle attività delle nazioni vicine. Sebbene i loro insediamenti siano pochi e molto distanziati (possiedono porti addirittura sul Mare di Rhûn e sul Grande Mare), i Sindar sono ben nascosti e protetti.

**Elfi Noldor (#10)** Ovviamente i Noldor sono individualmente i più potenti fra i Figli di Eru. Comunque oggi sono così pochi che il loro potenziale nel controllare gli eventi non è più quello di una volta, sebbene sia ancora notevole. La Nazione è composta soprattutto da Elfi dei boschi e da

qualche Sindar, governati dai loro signori Círdan ed Elrond. Abitano la parte occidentale della Terra di Mezzo, e sorvegliano e valutano i cambiamenti del mondo dai Porti Grigi e da Rivendell. Decisamente deboli da un punto di vista militare, i Noldor possono comunque schierare un esercito ben addestrato, ben equipaggiato e ben condotto. Grandi maghi e preziosi artefatti consentono loro una notevole conoscenza delle zone circostanti, compreso gli affari di altre nazioni. Ben protetti dalla magia e dalla natura, gli insediamenti dei Noldor sono rifugi perfetti per iniziare attività in qualsiasi luogo della Terra di Mezzo nordoccidentale. Le loro navi sono estremamente veloci e proteggono le coste con altri mezzi che non il semplice numero.

## **I SERVI DELL'OSCURITÀ**

### **Re Stregone (#11)**

Guidata dal Signore dei Nazgûl, la Nazione di Er-Mûrazôr è una delle più temute della Terra di Mezzo. Dal suo reame di Angmar nel lontano nord, Mûrazôr influenza molti degli eventi in Eriador e nella regione delle Montagne Grigie. Circondato da leader capaci e abili emissari, il Re Stregone può mandare i suoi eserciti in battaglia con grande sicurezza. Il problema principale è che molti dei suoi uomini sono poco addestrati e spesso così poco efficaci che a volte la sola cosa a fare la differenza è il numero schiacciante. Potenti maghi e antichi artefatti contribuiscono a creare l'aura di timore che si emana dalle forze del Re Stregone.

### **Signore dei Draghi (#12)**

Condotta dal secondo dei Nazgûl, la Nazione di Khamûl è una delle più estese fra quelle dei Servi dell'Oscurità nella Terra di Mezzo. Dalla sua principale fortezza nel sud del Bosco Atro influenza molti degli eventi che avvengono in Rhovanion e nella regione delle Montagne Nebbiose. Circondato da molti emissari capaci e abili maghi, il Signore dei Draghi può manipolare gli affari della regione a proprio piacimento. I suoi agenti si infiltrano frequentemente negli insediamenti degli avversari. A causa delle numerose forze militari presenti nella zona, Khamûl non ha ancora schierato apertamente le proprie. Egli non ama operare vicino all'acqua, non ha flotta e non si preoccupa di mantenere una qualche vigilanza sul vicino Anduin.

### **Signore dei cani (#13)**

Governata dal terzo dei Nazgûl, la nazione di Dendra Dwar è pericolosa e in crescita. Dalla sua principale fortezza all'interno di Mordor, egli prepara le sue forze per l'ascesa in Ithilien e in Rhovanion. Numerosi maghi dell'oscurità e abili agenti sono al suo servizio, ma il suo più grande potenziale risiede negli abili comandanti che governano la crescente potenza militare. Il Signore dei Cani è così chiamato perché gran parte delle truppe cavalca gli infami cani e lupi da guerra, che Dendra Dwar fa riprodurre e addestra. Questa feroce cavalleria è una delle più forti nella Terra di Mezzo nordoccidentale. Fino a poco tempo fa, le risorse disponibili all'interno di Mordor erano sufficienti per gli scopi del Signore dei Cani. Comunque, il bisogno di un maggior numero di cavalcature canine e di altre risorse per la guerra ha costretto Dendra Dwar a guardare oltre al proprio territorio e a considerare di estendere i confini dei propri domini.

### **Signore delle Nubi (#14)**

Governata dal quarto dei Nazgûl, la Nazione di Jí Indûr è probabilmente la più misteriosa fra quelle dei Servi dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale nella parte sudoccidentale di Mordor, gli schiavi del Signore delle Nubi effettuano le più delicate fra le "estrazioni" e progettano i più insospettabili fra gli "incidenti". Come risultato delle azioni dei suoi abili agenti, Jí Indûr influenza anche gran parte del commercio che attraversa l'Harondor. La conoscenza degli affari e dei progetti dei vicini ha permesso al Signore delle Nubi di iniziare a preparare le proprie forze, sia militari che magiche, nel tentativo di portare a termine i propri piani di espansione e di dominazione.

### **Stregone cieco (#15)**

Governata dal quinto dei Nazgûl, la nazione di Akhôrâhil rappresenta uno degli insiemi di maghi e artefatti più pericolosi fra quelli dei Servitori dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale nella parte sudorientale di Mordor, gli adepti dello Stregone Cieco si preparano per l'inevitabile espansione nello Harad e nel Khand. Akhôrâhil possiede una delle regioni più ricche da cui operare e controlla una delle poche flotte a disposizione dei Servitori Oscuri. Sebbene non abbia individui abili nei mezzi di persuasione, lo Stregone Cieco è circondato da maghi capaci e da forze ben rifornite, e i suoi eserciti e la sua flotta stanno rapidamente crescendo, pronti a diventare una forza con cui fare i conti.

### **Re del Ghiaccio (#16)**

Governata dal sesto dei Nazgûl, la nazione di Hoarmûrath rappresenta una forza formidabile e in crescita fra i Servitori dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale all'interno di Mordor, maghi e abili agenti hanno permesso al Re del Ghiaccio di mantenere una vigilanza e un'influenza costanti sulla regione dell'Ithilien, rimanendo comunque nascosto. I suoi eserciti sono in crescita, e premere sui vicini è il prossimo passo nei piani di espansione che Hoarmûrath sta preparando. Le terre ricche e poco difese fuori dal suo reame sono estremamente attraenti, perché le terre di Mordor, povere di risorse, non continueranno a supportare le sue crescenti forze.

### **Vendicatrice Silente (#17)**

Governata dal settimo dei Nazgûl, la nazione di Adûnaphel ha le forze meglio addestrate fra tutti i Servitori dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale situata a sudovest di Mordor, nel Vicino Harad, i sapienti maghi e i numerosi diplomatici e comandanti militari eseguono i sussurri della Vendicatrice Silente per tutte le regioni dell'Harondor e di Harad. Le genti a disposizione di Adûnaphel non sono le meglio addestrate né le più abili. Comunque, la delicata posizione del suo reame la costringe a equilibrare le forze dei vicini e a fare in modo che le cose vadano come è suo desiderio. La locazione della fortezza di Adûnaphel le fornisce una ricca fonte di approvvigionamenti e un buon potenziale per ulteriori espansioni.

### **Re del Fuoco (#18)**

Governata dall'ottavo Nazgûl, la Nazione di Ren the Unclean ha le forze più fanatiche fra tutti i Servitori dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale situata all'interno di Mordor, abili maghi e numerosi agenti e comandanti mantengono una vigilanza e una pressione costanti sulle torri di Gondor che circondano Mordor e sulla regione dell'Ithilien. Gli eserciti

di Ren sono estremamente fanatici, sebbene non siano fra i più abili, ma sono ben armati e sono composti da un insieme di genti e di razze diverse. I suoi servitori fedeli hanno permesso al Re del Fuoco di iniziare a preparare le proprie forze, sia militari che arcane, per i suoi piani di espansione e di dominazione.

### **Cavaliere (#19)**

Governata dal nono dei Nazgûl, la nazione di Ûvatha è uno dei reami più estesi fra quelli in possesso dei Servi dell'Oscurità. Dalla sua fortezza principale situata vicino al Mare di Rhûn, gli schiavi del Cavaliere si infiltrano e premono su molte delle genti che abitano il Rhovanion e la regione del Khand. Gli abili agenti di Ûvatha sono in grado di esercitare una notevole influenza sulle operazioni mercantili in queste regioni. Inoltre, il vasto reame è pattugliato da un'ottima cavalleria, che funge da fulcro dell'esercito. Forse non così considerate come altre, le forze a cavallo del Cavaliere sono numerose, ben rifornite e in grado di completare i piani di espansione del dominio del loro signore. Le ricche terre del suo reame forniscono un grande potenziale per la crescita.

### **Luogotenenti Oscuri (#20)**

La nazione dei Luogotenenti Oscuri rappresenta un centro strategico di potere per i Servi dell'Oscurità. Dalla loro fortezza principale situata all'interno di Mordor, la Bocca di Sauron (Ûrzahil) e il Signore della guerra (Gothmog) controllano gli eventi che influenzano gran parte di ciò che avviene nelle terre intorno a Mordor. Sebbene le forze che costituiscono gli eserciti dei Luogotenenti Oscuri non siano particolarmente abili, i comandanti veterani sono probabilmente i leader più capaci della zona nordoccidentale della Terra di Mezzo. La loro presenza rende gli eserciti una forza formidabile. Circondato da maghi saggi e da potenti artefatti, il potere dei Luogotenenti Oscuri sta rapidamente crescendo e sta rivaleggiando con le forze degli altri Servi dell'Oscurità.

## **I NEUTRALI**

### **Corsari (#21)**

La nazione dei Corsari è composta principalmente dai discendenti dei ribelli Dúnedain che fuggirono da Gondor sull'onda della Guerra delle Stirpi (1432-1447 T.E.) e dai loro cugini Numenoreani Neri che risiedevano a Umbar da prima dell'arrivo dei ribelli. Governati dall'eccezionale ammiraglio Angamaitë e dal potente Teldûmeir, i Corsari si sono imposti come forza dominante nella Baia di Belfalas e lungo le coste meridionali. La vasta flotta è temuta da tutti e pochi la eguagliano. La posizione strategica in cui si trovano permette di sfruttare una regione che è sia piena di risorse sia ricca di accessi alla vicina valle del fiume e al Grande Mare. Insieme a pochi maghi, gli abili diplomatici e agenti dei Corsari mantengono un potere efficace sulle regioni vicine e riescono a tenere in scacco le forze dei Popoli Liberi e dei Servi dell'Oscurità.

### **Haradwaith (#22)**

La nazione degli Haradwaith è composta soprattutto dagli Haradwaith settentrionali e da quelli del vicino Harad, e dalle genti che occupano le terre semi aride a sud di Mordor, dette Harondor, e ha i suoi principali insediamenti lungo le coste e i fiumi. Governati da Haruth Ramam e Carlon, essi considerano la zona di Belfalas come propria e contestano

alle flotte rivali il diritto di passaggio. Le terre dell'Harondor forniscono grandi risorse e una grande protezione dai vicini. Circondata dai potenti reami dei Popoli Liberi e dei Servi dell'Oscurità, questa nazione utilizza la propria posizione strategica e le proprie risorse per contrastare queste influenze straniere. Sebbene la loro forza principale sia nel potente esercito e nella flotta, possiedono anche individui con poteri arcani e con arti sottili.

### **Dunlandiani (#23)**

La nazione dei Dunlandiani attraversa la vasta regione a sud di quello che una volta era il reame di Arnor nell'Eriador centrale. Formata dall'unione di diversi clan, governati da Enion ed Eribhen, i Dunlandiani cercano una maggior unità e la riconquista delle terre dei loro antenati. Non possedendo guerrieri né valorosi né abili, per vincere le battaglie gli eserciti dei Dunlandiani si rifanno soprattutto al numero e all'abilità dei loro comandanti. Comunque, le loro forze sono abituate a combattere in qualsiasi tipo di terreno e possiedono una gran varietà di truppe. Sebbene pochi fra i Dunlandiani siano abili nelle arti arcane, quei pochi hanno raggiunto una notevole capacità. Circondati da potenti avversari, i Dunlandiani hanno rafforzato i propri eserciti e progettano di tornare alla vecchia situazione, quando le loro genti erano potenti e influenti.

### **Rhudaur (#24)**

La gloria del Rhudaur si è offuscata da lungo tempo, ma la regione orientale di quello che una volta era il reame di Arnor ha ancora una qualche influenza e ha numerose spade a propria disposizione. In Rhudaur il sangue Dúnedain è quasi svanito. Formato da diversi feudi che cooperano e che sono governati da Arfanhil e Broggha, il Rhudaur cerca di tornare a essere una Nazione riunificata. Comunque la popolazione è divisa circa l'alleanza da seguire, con alcuni che propendono per i Servi dell'Oscurità, altri per dei Popoli Liberi. Le notevoli risorse naturali del Rhudaur interessano entrambe le parti. Sebbene gli eserciti del Rhudaur siano in grado di difendere i confini, mancano della disciplina necessaria e consistono in gran parte di mercenari. I comandanti militari sono abili nei sotterfugi e nella magia, e hanno un notevole interesse per gli antichi artefatti. Questo ampio spettro di strumenti permette di far convivere le forti influenze dei loro vicini con la propria brama di espansione.

### **Esterling (#25)**

La nazione degli Esterling è composta dall'insieme di genti della regione nord della Terra di Mezzo, che attraversa parte del Rhovanion e tutte le terre a sud del Khand. La Nazione comprende tribù come i Sagath, i Logath, gli Asdriag, i Nuriag e i Variag. Guidate da Tros Hesnef nel nord e Ovatha II Re del Khand nel sud, gli Esterling rappresentano una nazione dal grande potenziale, ma con numerose mancanze da colmare. La loro grande forza è soprattutto nei guerrieri, fieri e coraggiosi, soprattutto i cavalieri, che guidati da comandanti competenti, rendono molto reale questa minaccia. Inoltre, i maghi e gli agenti aiutano a sopperire alla mancanza di emissari politici, e l'abbondanza di risorse disponibili fornisce agli Esterling una ricca base di partenza per una futura crescita. Le barriere più difficili da superare nei piani di conquista degli Esterling sono la mancanza di un comando centrale e la dispersione delle loro forze su gran parte della Terra di Mezzo.

# Meccaniche di gioco

## TEMPO DEL GIOCO

### STAGIONI

A differenza di altri giochi postali, il GPTM è stato progettato per coincidere con il tempo reale, nel senso che il tempo che trascorre fra i turni nel mondo reale riflette il tempo che trascorre nel gioco. Pertanto le stagioni del gioco sono le stesse del mondo reale durante lo svolgimento della partita; ciò significa, per esempio, che le partite che iniziano in inverno avranno come stagione iniziale l'inverno, e cambieranno come fanno nel mondo reale. I cambiamenti determineranno la varietà dei climi possibili in ogni zona della mappa. Per esempio, le Nazioni nel lontano nord avranno condizioni polari durante l'inverno, mentre i deserti meridionali saranno caldi anche se non è estate.

### CLIMA

Il clima riflette i cambiamenti stagionali nella Terra di Mezzo nordoccidentale. Il clima può essere Polare, Rigido, Freddo, Fresco, Temperato, Caldo e Molto Caldo. Questi valori variano con la posizione geografica e sono influenzati dalla latitudine e dal tipo di terreno. Alcuni climi possono influenzare l'efficacia in combattimento, il movimento degli eserciti e l'ammontare di risorse potenziali (cibo, minerali ecc.) che si ricevono ogni turno.

### MAPPE

Nel GPTM vengono utilizzate due mappe. Quella più spesso utilizzata è l'edizione a colori che avete ricevuto quando vi siete iscritti al gioco. Questa mappa mostra il terreno delle diverse regioni della Terra di Mezzo e le distanze relative fra i territori. Ha una griglia esagonata sovrapposta, con dei numeri di riferimento. La numerazione di questa mappa si basa sul normale sistema di coordinate (x, y), dove la x indica una colonna e la y una fila. Per trovare un esagono sulla mappa, dividete in due parti il numero che lo contraddistingue: le prime due cifre indicheranno la colonna (da 01 a 44, da sinistra a destra) e le seconde due la fila (da 01 a 39, dalla cima al fondo).

Ogni esagono è formato da un tipo di terreno: mare aperto, acque costiere, spiaggia/pianura, pianura aperta, collina, foresta, deserto, palude e montagna (per la legenda vedi la mappa). Gli esagoni di "acqua" sono mare aperto o acque costiere. Gli esagoni di "terra" sono composti dai tipi di terreno rimanenti. La mappa mostra quali esagoni permettono il movimento terrestre e quali quello in acqua. Mostra i fiumi principali, i fiumi minori, i ponti, i guadi e le strade. Sebbene la mappa mostri solo i ponti presenti all'inizio della partita, ricordate che durante il gioco possono essere sia costruiti che distrutti.

Ogni esagono contiene un solo tipo di terreno. Se sembra sia composto da più di uno, considerate quello maggiormente rappresentato. Il terreno è molto importante per il gioco: influenza il movimento, la produzione, il combattimento e l'abilità di trovare artefatti. Gli effetti più specifici verranno mostrati nelle sezioni delle regole che descrivono il movimento e il combattimento.

I fiumi, sia principali che minori, scorrono lungo i lati dell'esagono. Ogni volta che gli eserciti attraversano il lato di un esagono lungo il quale scorre un fiume, sarà considerato

come un tentativo di attraversamento. Gli eserciti possono attraversare i fiumi minori con una piccola penalità al movimento, ma non possono attraversare quelli principali senza un guado o un ponte. Notate che i guadi e i ponti attraversano un solo esagono e quindi, per utilizzare il ponte o il guado con successo, dovrete passare dall'esagono da una parte del guado/ponte a quello direttamente dall'altra parte.

Le strade funzionano nello stesso modo: dovrete spostarvi lungo lati di esagono specifici. Se un esercito non si sposta esattamente seguendo il percorso della strada, non sarà in grado di usufruire del vantaggio di movimento che essa è in grado di offrire. Le caratteristiche dei lati degli esagoni influenzano sempre il movimento in entrambe le direzioni.

La mappa a colori NON mostra specificatamente la posizione delle Nazioni, degli eserciti, dei Centri abitati ecc. Comunque, insieme a ciascuna risposta che riceverete ci sarà una mappa generata dal computer. Questa mostrerà solo la zona conosciuta dalla vostra Nazione, e vi darà le informazioni che la popolazione manda alla capitale: la posizione dei Centri abitati, i moli, i porti, i ponti, i guadi e la presenza di eserciti, sia del Bene che Neutrali o Malvagi. Controllare attentamente questa mappa ogni turno per avvantaggiarvi di queste importanti informazioni.

Questa mappa non cambia con il procedere del gioco, pertanto con l'espandersi dei vostri possedimenti, le regioni più periferiche saranno fuori il vostro controllo visivo, e dovrete fare ricorso all'aiuto dei vostri alleati o degli ordini di ricognizione per sapere se ci sono in vista minacce.

### PRODUZIONE

Ogni esagono ha il potenziale di fornire un certo ammontare di risorse naturali, che possono essere prodotte e accumulate solo stabilendo un campo nell'esagono. Con il trasformarsi del campo in villaggio o paese, la produzione disponibile e non consumata (quella in surplus) diminuisce. La sezione sotto Centri abitati, a pag. \$\$\$, vi darà l'esatta percentuale della produzione disponibile per ciascun tipo di Centro abitato. I prodotti che possono essere accumulati come surplus sono la pelle, il bronzo, l'acciaio, il mithril, il cibo, il legname, le cavalcature e l'oro. La produzione dell'esagono mostrata sulla risposta è la produzione che ci si aspetta venga ricevuta ogni turno. I modificatori per il clima e le dimensioni del Centro abitato sono già stati calcolati.

Ogni tipo di terreno ha tipi di produzione diversi. Di seguito ci sono i più comuni tipi di terreno in cui più facilmente si può trovare la risorsa. Notate che in casi poco frequenti, una risorsa può comparire anche in un tipo di terreno non segnalato. Inoltre, anche le paludi possono avere produzione.

**Pelle** – Utilizzata nella costruzione di armature in pelle e per creare unità di cavalleria per gli eserciti. Si può ricavare in spiaggia/pianura, pianura aperta, collina e deserto.

**Bronzo** – Utilizzato nella costruzione di armi e armature in bronzo. Si può trovare più frequentemente in collina e in montagna.

**Acciaio** – Utilizzato nella costruzione di armi e armature d'acciaio. Si può trovare più frequentemente in collina e in montagna.

**Mithril** – Utilizzato nella costruzione di armi e armature di mithril. Si può trovare in montagna.

**Cibo** – Utilizzato dagli eserciti/flotte sul campo e dai Centri abitati durante gli assedi. Si può trovare in spiaggia/pianura, pianura aperta, collina e foresta.

TABELLA DI PRODUZIONE/CLIMA								
Clima	Pelle	Bronzo	Acciaio	Mithril	Cibo	Legname	Cavalcature	Oro
Polare	10	30	30	30	10	10	10	30
Rigido	20	40	40	40	20	20	20	40
Freddo	30	60	60	60	30	30	30	60
Fresco	80	100	100	100	80	80	80	100
Temperato	90	100	100	100	90	90	90	100
Caldo	100	100	100	100	100	100	100	100
Molto caldo	80	80	80	80	80	80	80	80

I numeri rappresentano la percentuale di produzione dell'esagono ricevuta secondo il clima

Legname – Utilizzato per la costruzione di navi, ponti, fortificazioni, porti, moli e macchine da guerra. Si può trovare in collina e, ovviamente, foresta.

Cavalcature – Utilizzate per formare le unità di cavalleria per l'esercito. Si può trovare in spiaggia/pianura, pianura aperta, collina e deserto.

Oro – Utilizzato per finanziare quasi tutte le attività. Si può trovare in collina e montagna.

L'altro elemento di primaria importanza che influenza la produzione è il clima. In tutte le condizioni che non siano quelle ideali, l'esagono produrrà solo una frazione del suo potenziale massimo. Il numero sulla tabella qui sotto \$\$\$ rappresenta la percentuale della produzione totale ricevuta in base al clima del momento. Per esempio, un esagono produrrà solo il 60% del suo potenziale in Bronzo se il clima è Freddo.

## Nazioni

### RELAZIONI FRA LE NAZIONI

Ogni Nazione ha un comportamento nei confronti di ciascuna delle altre Nazioni in gioco, che riflette la disposizione della popolazione nei confronti dell'altra. Le relazioni possono essere influenzate utilizzando ordini specifici. Le relazioni vanno da Amichevole, a Tollerante, a Neutrale, a Disprezzo, a Odio. Ricordate che le relazioni indicano come la vostra Nazione vede un'altra, non necessariamente come l'altra vede la vostra. Le relazioni iniziali vengono configurate all'inizio della partita e riflettono il "gelo" della metà della Terza Era. Le relazioni sono importanti per le seguenti ragioni:

- Solo le Nazioni che sono Odate o Disprezzate possono essere attaccate o minacciate. Un "nemico" è considerato qualsiasi appartenente a una nazione verso la quale avete relazioni di Odio o Disprezzo. Ogni volta che un ordine si riferisce a un "nemico" o a dei "nemici", si riferisce a quelle Nazioni Odate o Disprezzate dalla vostra. Rimangono comunque un nemico, senza tener conto delle relazioni che quella Nazione ha nei confronti della vostra. Comunque, in casi nei quali tentate un ordine e non potete farlo se ci sono eserciti nemici presenti, allora quell'ordine fa riferimento alle relazioni che quella Nazione ha verso la vostra.
- I commerci fra eserciti e Centri abitati avvengono solo fra Nazioni con rapporti Amichevoli.
- Le compagnie possono essere formate solo da personaggi

provenienti da Nazioni reciprocamente Amichevoli (Amichevoli l'una con l'altra).

- Un esercito combatte meglio contro un nemico Odiato che non contro uno Disprezzato. Nello stesso modo, un esercito che deve difendersi contro una Nazione che è solo Tollerata non lo fa così bene come se quella Nazione fosse Neutrale, Disprezzata od Odiata.
- Una Nazione del Bene può avere soltanto rapporti Neutrali, Tolleranti o Amichevoli nei confronti di un'altra Nazione del Bene, può avere rapporti di Odio, di Disprezzo, Neutrali o Tolleranti nei confronti di una Nazione Neutrale e può solo avere rapporti di Odio, Disprezzo o Neutrali nei confronti di una Nazione del Male.
- Una Nazione del Male può avere rapporti Neutrali, Tolleranti o Amichevoli nei confronti di un'altra Nazione del Male, può avere rapporti di Odio, di Disprezzo, Neutrali o Tolleranti nei confronti di una Nazione Neutrale e può solo avere rapporti di Odio, Disprezzo o Neutrali nei confronti di una Nazione del Bene.
- Una Nazione Neutrale può avere qualsiasi tipo di rapporti nei confronti di un'altra Nazione neutrale e può avere rapporti di Tolleranza, Neutrali e di Disprezzo nei confronti di quelle del Bene e del Male.
- I rapporti di una Nazione con se stessa sono, ovviamente, sempre Neutrali.
- Le relazioni possono modificare l'efficacia di numerose attività. Queste comprendono, ma non sono limitate a queste, lo spionaggio, la diplomazia e il movimento degli eserciti.
- La produzione e il trasferimento di Cibo, Armature, Armi, Macchine da guerra, Navi da guerra e Trasporti possono avvenire solo fra eserciti e Centri abitati di Nazioni amichevoli. Se la vostra Nazione sta creando beni per o ricevendo trasferimenti da un'altra Nazione (non per mezzo di carovana), questa dovrà avere rapporti Amichevoli con la vostra Nazione, ma non necessariamente viceversa.

Le relazioni influenzano le possibilità di successo di alcuni ordini per gli Agenti e per gli Emissari. In genere, migliori sono le relazioni che ha una Nazione nei confronti della vostra, più facile sarà per i vostri Agenti e per i vostri Emissari avere la certezza di completare la missione.

Gli ordini per gli Agenti influenzati dalle relazioni sono: Esplorare, Rubare, Sabotare, Salvare, Rapire, Assassinare e Controspionaggio.

Gli ordini per gli Emissari influenzati dalle relazioni sono: Influenzare la Lealtà di altri Centri abitati, Trasferire possesso

e Reclutare agenti doppiogiochisti.

Due Nazioni devono avere mutui rapporti di Tolleranza o Amicizia per permettere ai rispettivi eserciti/flotte di muoversi liberamente nei territori altrui, o per permettere il passaggio di un esercito attraverso un Centro abitato fortificato.

I tentativi delle nazioni neutrali di Cambiare alleanza possono essere influenzati dai rapporti che hanno con le nazioni della nuova alleanza. Inoltre, dopo il cambiamento, anche i rapporti con le nazioni delle due fazioni potranno cambiare, ma questi saranno solo i minimi necessari per soddisfare le restrizioni descritte in precedenza (E-G).

La Nazione deve Disprezzare od Odiare un'altra prima che le sue forze possano attaccarne gli eserciti o i Centri abitati, minacciarne i Centri abitati, difendersi contro gli eserciti o distruggerne le navi.

## ALLEANZA

Le Nazioni sono inizialmente divise in tre alleanze: i Popoli Liberi, i Servi dell'Oscurità e i Neutrali. I Popoli Liberi e i Servi dell'Oscurità rappresentano le due fazioni del gioco, rispettivamente il Bene e il Male.

I Popoli Liberi sono una federazione poco unita di nazioni che non vogliono finire sotto la dominazione di Sauron, il Signore degli Anelli; se fallissero nel loro tentativo, rimarrebbero schiavi di Sauron per sempre. Sebbene tutti temano il fallimento, ognuno dei Popoli Liberi ha scelto di affrontare questa minaccia in modo diverso. Alcuni si sono scontrati con il nemico faccia a faccia, altri hanno atteso e hanno preso misure di precauzione, e altri si sono ritirati.

I Servi dell'Oscurità rappresentano gli schiavi di Sauron. Sebbene siano costretti a servirlo, ognuno lotta per incrementare il proprio potere e il proprio prestigio agli occhi del padrone. Ogni Servo dell'Oscurità è posizionato dove l'Oscuro Signore pensa che le sue inclinazioni (militari, magiche, diplomatiche ecc.) abbiano la maggior influenza, ma sta al servitore scegliere le tattiche e le azioni specifiche. Il fallimento nel raggiungere lo scopo comune provocherà l'ira di Sauron, ma il fallimento nel raggiungere il proprio obiettivo li condannerà a ere di schiavitù, comandati da quei servitori che si sono dimostrati più capaci.

Ogni alleanza rappresenta un'unione di forze con scopi simili ma interessi individuali differenti. Inoltre, i metodi necessari per raggiungere questi scopi sono fonte di continuo dibattito. Anche se i membri di una stessa alleanza *dovrebbero* cooperare e lavorare insieme per il fine comune, **non** è necessario che lo facciano, a parte da quanto viene indicato dai rapporti reciproci.

Sebbene fra i membri della stessa alleanza non sono permesse azioni militari dirette, la diplomazia, la magia e lo spionaggio non hanno alcuna limitazione. Inoltre, i rapporti meno che Amichevoli possono essere utilizzati per inibire il progresso di una Nazione di qualsiasi alleanza. Questo diventa uno strumento importante nel raggiungimento delle condizioni di vittoria.

## Ordini

Gli ordini sono i comandi che date ai personaggi (vedi la sezione che segue). Sono il mezzo con il quale vengono compiute tutte le azioni all'interno del gioco. Più avanti troverete una lista degli ordini che fornirà la descrizione di ciascun ordine e i prerequisiti necessari per completarlo con successo. Troverete anche una lista "Rapida", che vi fornirà il nome e

il codice degli ordini per un riferimento più semplice. Solo gli ordini che si trovano in questa lista possono essere validi.

Gli ordini ricadono in tre categorie: di Abilità, di Movimento o Vari.

Per completare un ordine di Abilità bisogna che il personaggio abbia un'abilità specifica (con un grado più alto di 0). I gradi vanno da 0 (nessuna abilità) a 100 (valore massimo); alcuni artefatti possono influenzare gradi e limitazioni. I quattro tipi di ordini di Abilità sono: Comando, Emissario, Agente e Mago, e necessitano dell'abilità corrispettiva.

Gli ordini di Movimento possono essere dati da qualsiasi personaggio, e porteranno a compimento quello che interessano: movimento dei personaggi, degli eserciti, delle flotte e delle compagnie.

Gli ordini Vari sono di due tipi. Alcuni potranno specificare delle abilità necessarie, ma molti potranno essere dati da qualsiasi personaggio.

La maggior parte degli ordini ha dei PREREQUISITI, necessari per poter dare quell'ordine. Possono comprendere risorse (per esempio, sono necessarie 5.000 unità di legname per costruire un ponte) e/o costi (per esempio, per costruire un ponte devono essere pagate 5.000 monete d'oro), così come determinati aspetti (per esempio, il lato dell'esagono su cui si può costruire il ponte potrà essere solo quello di un fiume minore). Assicuratevi che il personaggio a cui date l'ordine sia in grado di soddisfare tutti i prerequisiti, altrimenti potrebbe fallire.

Ogni ordine indica se è necessaria una qualche informazione supplementare per portarlo a compimento. Assicuratevi di includere tutte le informazioni richieste nella sequenza corretta, o il risultato potrebbe essere diverso da quanto desiderate, fino al fallimento completo dell'ordine.

Alcuni ordini sono automatici. Questo significa che se i prerequisiti sono tutti presenti, sebbene l'ordine possa o non possa avere come risultato ciò che si intendeva, verrà comunque eseguito. Per esempio, si potrebbero impartire con successo degli ordini per attaccare un esercito, ma si può perdere la battaglia.

Molti ordini non sono automatici, ma hanno un valore di difficoltà (espresso con il termine Facile, Medio, Difficile) per aiutarvi a valutare se il personaggio è pronto per quell'ordine. Le reali difficoltà all'interno di ciascuna categoria varia. Ecco una guida per tentare questi ordini:

**Facile** Valori di abilità fra 10 e 40 hanno una buona probabilità di successo.

**Medio** Valori di abilità fra 30 e 70 hanno una buona probabilità di successo.

**Difficile** Valori di abilità fra 60 e 100 hanno una buona probabilità di successo.

Gli ordini hanno sia un "numero dell'ordine" che un "codice". Il numero indica quando quell'ordine viene eseguito rispetto alla Sequenza degli eventi del gioco. Più basso il numero, prima viene eseguito. Il codice è un espediente mnemonico. Dovrete utilizzare sia il codice che il numero quando riempite la cartolina turno, anche se per i gestori del gioco sarà il numero a essere tenuto in considerazione in caso di dubbi.

# Personaggi

Eroi e personalità molto dettagliati sono ciò che dà alla trilogia di Tolkien molta della sua bellezza e completezza, ed è anche per mezzo di questi eroi, o personaggi, che viene giocato GPTM. Ogni giocatore inizia con una serie di personaggi, quasi tutti provenienti dalle pagine della storia della Terra di Mezzo e sono considerati coinvolti negli affari del tempo in cui si svolge lo scenario. Inoltre, con il procedere del gioco potrete crearne altri.

Sebbene siano i fattori economici a limitare il numero di personaggi disponibili per una Nazione, anche quelle più ricche hanno una qualche limitazione. La tabella qui sotto mostra il numero massimo di personaggi permesso e la loro disponibilità. Il numero di personaggi disponibili comparirà ogni turno sulla risposta; nel numero massimo di personaggi sono inclusi anche quelli eventualmente presi in ostaggio dalle altre nazioni, ma non quelli morti o ritirati.

Numero del turno	Numero di personaggi disponibili
da 1 a 5	12
da 6 a 10	15
da 11 a 15	17
da 16 a 20	19
21+	21

Durante tutta la partita i personaggi verranno ritratti dai disegni e avranno un nome, anch'esso riportato sulla risposta. Per gli ordini, comunque, un personaggio utilizzerà come riferimento solo il suo **numero di identificazione (ID)**. Si tratta di un nome di cinque lettere, che dovrà essere fornito correttamente per interagire con quel personaggio o dargli degli ordini. Normalmente si tratta semplicemente delle prime cinque lettere del nome del personaggio (ignorando gli accenti, ma compresi gli spazi). I nomi dei personaggi potranno essere lunghi fra 5 e 17 lettere (compresi gli spazi). Quando nominate un nuovo personaggio cercate di scegliere nomi che ritraggono la natura e le peculiarità della Terra di Mezzo; se non li avete, lasciate che il programma lo faccia per voi.

## ABILITÀ

Sia maschi che femmine, tutti i personaggi hanno una cosa in comune: un valore che indica le loro abilità relative nei campi di Comando, Emissario, Agente e Mago. Tutti i valori vanno da 0 (nessuna abilità) a 100 (il valore massimo), sebbene alcuni artefatti possano variare valori e limiti.

**Comando** – Determina l'abilità di un personaggio nel condurre eserciti e flotte, nell'erigere fortificazioni, nel dettare la politica estera e nel prendere decisioni.

**Emissario** – Determina le abilità di un personaggio nella diplomazia e nella politica.

**Agente** – Determina le abilità di un personaggio nello spionaggio e nel controspionaggio.

**Mago** – Determina le abilità di un personaggio nell'imparare la magia e nell'utilizzarla.

Alcuni personaggi avranno abilità in più campi, mentre altri solo in uno o due. I valori formano la base della maggior parte delle attività del personaggio. Possono essere aumentati utilizzando con successo quella particolare abilità. Per esempio, il valore in Agente può essere incrementato rubando dell'oro o sabotando delle fortificazioni nemiche, mentre quello di Comando vincendo le battaglie e addestrando gli

eserciti. Qui sotto troverete un esempio di ordini che possono incrementare il valore delle abilità.

Comando – Addestrare truppe, Addestrare eserciti

Agente – Controllare locazione, Controllare personaggio

Emissario – Influenzare lealtà dei propri Centri abitati

Mago – Studiare la magia

Sono numerosi i pro e i contro di avere un personaggio molto forte in un'abilità e molto debole nelle altre: dipende dalle scelte individuali del giocatore. Avere un'abilità forte permette al personaggio di diventare immediatamente produttivo. D'altro canto, avere più di un'abilità dà vita a un personaggio più flessibile nel prosieguo della partita. Alcuni giocatori considerano prudente creare personaggi aggiuntivi che hanno più di un'abilità, anche se miglioreranno più lentamente, continuando pur sempre a incrementare i personaggi già in loro possesso. Ancora una volta, sarete a voi determinare il miglior corso delle azioni per la vostra nazione.

I personaggi sono gli strumenti per mezzo dei quali giocherete. Ognuno di essi potrà eseguire **due ordini per turno, con la limitazione che non possono essere dello stesso tipo (eccezione: ordini Vari)**; in altre parole, un personaggio non potrà effettuare due ordini di Movimento o due ordini di Abilità dello stesso tipo nello stesso turno (se viene fatto, il secondo ordine fallirà automaticamente). Per esempio sono permessi un ordine Movimento e un ordine Comando, oppure un ordine Agente e un ordine Emissario, o due ordini Vari (sempre che il personaggio abbia la possibilità di eseguirli). Dare un ordine Movimento e un ordine Movimento, o un ordine Comando e un ordine Comando non è permesso.

Essenzialmente, un ordine Abilità o Movimento si considera prenda la maggior parte del tempo e/o delle risorse disponibili a un dato personaggio nel tempo di ciascun turno. Si considera che gli ordini Vari ne prendano meno, e quindi un personaggio ne possa eseguire due nello stesso turno. Le eccezioni a queste limitazioni verranno discusse nella sezione riguardante la magia e gli incantesimi (pag. \$\$\$).

Il successo delle azioni dipende soprattutto dal valore dell'abilità utilizzata dal personaggio nell'eseguire l'ordine. In genere, al valore viene sommato un numero casuale (fra 1 e 100), oltre a eventuali altri modificatori, e se la somma è superiore a 100, l'ordine ha successo. In alcuni casi, le dimensioni del successo o del fallimento di un personaggio (causare la morte, una ferita, catturare ecc.) vengono determinate anch'esse da questa somma.

## SALUTE

I personaggi hanno un valore che indica il loro stato di salute attuale. Come i valori delle abilità, anche questo varia da 0 (morto) a 100 (in perfetta forma). Il valore di salute aumenterà di 14 punti ogni turno (se il personaggio è ferito, cioè ha il valore di salute inferiore a 100). Tale valore può anche essere influenzato da incantesimi di guarigione e da abilità speciali.

## MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

I personaggi hanno un valore che indica la loro naturale capacità di muoversi silenziosamente. Come il valore delle abilità, va da 0 (nessuna capacità) a 100 (virtualmente impossibile da individuare). In molti casi il valore sarà 0, ma non sempre. A differenza delle abilità, muoversi silenziosamente non può essere aumentato. Il grado di capacità posseduta da un personaggio viene determinata automaticamente al mo-

mento della creazione. Avere un valore in muoversi silenziosamente può dipendere sia dalla nazione che il personaggio serve sia da qualche abilità speciale (e dalla fortuna). Come detto, questo valore non potrà mai aumentare, sebbene possa essere incrementato da alcuni artefatti.

Un personaggio godrà dei benefici di muoversi silenziosamente durante i tentativi di portare a termine la propria missione. Per riflettere la realtà, in cui un personaggio non utilizza continuamente questa capacità, muoversi silenziosamente non verrà considerato quando altri personaggi cercano di influenzarlo, ma solo quando egli sta cercando di eseguire i propri ordini. Muoversi silenziosamente può inoltre entrare in gioco quando un personaggio sta attivamente cercando di evitare la cattura/morte in combattimento, quando controlla un personaggio o una località, quando viene dato un ordine Osservare personaggio o quando cerca di fuggire mentre viene tenuto in ostaggio.

### **ABILITÀ SPECIALI**

Ogni nuovo personaggio può essere creato con un'abilità speciale.

Queste abilità vengono determinate casualmente (sebbene la Nazione del personaggio possa contribuire) e possono influenzare valori di abilità, salute, incantesimi conosciuti, valori di sfida ecc. Queste abilità speciali, se sono presenti, verranno indicate insieme alle altre informazioni sul personaggio sulla risposta.

### **OSTAGGI**

Durante il corso della partita, i personaggi possono diventare "ostaggi" di altri personaggi: può essere il risultato di un combattimento, di un tentativo di rapimento, di un ordine Agente fallito, di incontri ecc. Nella condizione di ostaggio un personaggio non può eseguire nessun ordine. Inoltre, la sua posizione sarà sconosciuta, sebbene questa informazione possa essere ottenuta con mezzi quali la magia. Ogni turno, il personaggio ostaggio tenterà automaticamente di fuggire: il successo dipende dal valore Agente posseduto. Inoltre, anche i tentativi di salvataggio e il pagamento di un riscatto possono fare in modo che l'ostaggio venga rilasciato.

### **POSSESSIONI**

I personaggi possono possedere ("portare") solo artefatti e ostaggi. Il numero massimo di artefatti che un personaggio può portare è 6. Nessun personaggio può avere più di 3 ostaggi per volta. Ci sono ordini che permettono ai personaggi di trasferire gli artefatti e gli ostaggi, o disfarsene, se così desiderano.

### **MORTE**

Nel GPTM i personaggi possono morire. Ciò avviene quando il livello di Salute scende a 0. Nel mondo di J. J. R. Tolkien alcuni personaggi non possono patire la morte così come la conosciamo, ma sono destinati a sopravvivere fino a un periodo più tardo. Agli scopi del gioco, li indichiamo come "morti". Per quelli fra voi che si considerano dei puristi, potrete considerare questi personaggi come ritirati dalla partecipazione attiva per un lungo periodo di tempo. Un personaggio morto non può più ricevere ordini e qualsiasi possessione che avevano al momento della morte verrà perduta nel luogo del decesso o presa dai suoi uccisori e/o da un qualsiasi sopravvissuto.

## **Compagnie**

Una Compagnia è un gruppo da due a nove personaggi che hanno deciso di muoversi come una singola unità. I personaggi non devono necessariamente essere della stessa nazione, ma le nazioni di provenienza devono avere rapporti Amichevoli con quella del Comandante quando viene creata la Compagnia, e viceversa. Dopo essersi unito, un personaggio non potrà essere "rimosso" a causa dei rapporti o per qualsiasi altra ragione, eccetto in seguito alla dispersione e al successivo riformarsi della Compagnia. Per formare una Compagnia, un personaggio esegue l'ordine Creare Compagnia, mentre altri personaggi eseguono quello di Unirsi a una Compagnia.

Una volta che la Compagnia è stata formata, sarà il suo Comandante a dare gli ordini di movimento (se la vuole fare muovere). I membri della Compagnia non potranno dare ordini di movimento individuali (altrimenti la lasceranno, vedi più avanti), ma si sposteranno secondo gli ordini del Comandante. Ai personaggi della Compagnia è comunque permesso eseguire i due normali ordini.

In qualsiasi momento, un membro può lasciare la Compagnia eseguendo l'ordine Lascia Compagnia o dando ordini di movimento individuali. Questi sono i due soli metodi con i quali un personaggio può lasciare intenzionalmente una Compagnia. Se una Compagnia, dopo il movimento o in qualsiasi altra parte del turno, non ha almeno due membri, verrà sciolta automaticamente.

Gli ordini che tutta la Compagnia deve eseguire vengono dati dal Comandante. Questi comprendono solo Creare Compagnia, Sciogliere Compagnia e Muovere Compagnia. I membri possono eseguire qualsiasi altro ordine, come avviene normalmente. Questi ordini non influenzeranno l'appartenenza alla Compagnia, a meno che non si tratti del movimento individuale. Fra i benefici che una Compagnia dà ai suoi membri, vi sono:

- 1) Escluso il Comandante, i membri possono eseguire due ordini senza preoccuparsi del movimento della Compagnia e del personaggio.
- 2) I membri possono spostarsi insieme verso una comune località.
- 3) I membri possono focalizzare le proprie attività verso uno scopo comune.
- 4) I membri in possesso di abilità varie permettono una maggiore flessibilità delle opzioni e in genere una più alta probabilità di successo quando si ha a che fare con personaggi non giocanti o con incontri casuali.
- 5) Una Compagnia i cui membri provengono da nazioni con rapporti amichevoli o di cooperazione possono coordinare le proprie attività.

Per esempio, una Compagnia di Emissari può combinare le capacità e tentare di strappare il controllo di un insediamento, o una Compagnia con un Agente, un Emissario e un Comandante può cercare di affrontare un Drago a guardia di un tesoro, o una Compagnia di Maghi può spostarsi e combinare i propri incantesimi per costringere un nemico formidabile a lasciare un certo luogo...

# Centri abitati

I Centri abitati sono la chiave per la vittoria finale. Permettono di ottenere le risorse naturali, generano entrate e sono la base dove vengono reclutati gli eserciti. Inoltre, permettono la costruzione delle fortificazioni e, con il crescere del Centro abitato, diventa possibile anche quella dei moli e dei porti. La crescita è comunque un'arma a doppio taglio. Più grande diventa il Centro abitato, più aumentano le entrate, ma questa crescita aumenta i costi di costruzione e decrementa l'ammontare delle risorse naturali disponibili come surplus. Inoltre, c'è un limite massimo al numero totale di Centri abitati possibili in una singola partita, cosicché è impossibile continuare a crearne all'infinito. I Centri abitati possono essere incrementati o ridotti solo di un livello per turno.

## ENTRATE

Ci sono diversi modi per incrementare le entrate di una nazione. Un metodo è aumentando semplicemente le tasse, ma ciò comporta l'effetto collaterale di abbassare la lealtà dei Centri abitati. Un altro metodo è conquistare Centri abitati di un'altra Nazione, ma ha l'effetto collaterale di irritare i vicini, perlomeno il precedente possessore!. Un altro metodo è creare propri Centri abitati: un'attenta pianificazione sul dove sistemare i campi può avere come risultato un aumento nella produzione dell'oro; ciò occupa molto tempo, ma ha molti aspetti positivi. Un quarto metodo è accrescere i Centri abitati già esistenti; questo ha alcuni costi iniziali, ma alla lunga può avere i suoi benefici. L'ultimo metodo è vendere la produzione in surplus; questo fa diminuire le vostre riserve, ma se il prodotto in questione vi è di poca o nessuna utilità al momento, perché no? Il metodo, o combinazione, migliore dipende dai vostri progetti e dai vostri bisogni.

## TASSE

Sarete voi a configurare il livello di tasse nazionale, che determinerà quanta parte della ricchezza prodotta dai Centri abitati giungerà nella capitale perché voi la utilizzate. Tutte le tasse giungono automaticamente presso la capitale. Tutti i pagamenti vengono effettuati dalla tesoreria della capitale. Il livello delle tasse può essere cambiato in qualsiasi momento dando l'ordine adatto. Come potrete ben immaginare, alti livelli di tasse non fanno felici i cittadini e faranno diminuire la lealtà dei centri abitati. Bassi livelli di tasse, comunque, sebbene aumentino la lealtà, hanno l'effetto negativo di rendere più difficile la conduzione degli affari della nazione.

## ORO

Alcuni esagoni possono avere un certo ammontare di produzione d'oro, accessibile alla nazione quando su di essi viene costruito un Centro abitato. Questo oro è diverso dalle entrate generate dai normali affari dei Centri abitati, ma andrà ad aggiungersi a esse. Anche questa produzione di oro viene automaticamente mandata nella capitale. Né personaggi né eserciti possono trasportare oro.

## RISORSE

Tutte le risorse immagazzinate dai Centri abitati vengono considerate come ciò che rimane della produzione dell'esagono dopo aver provveduto ai bisogni della popolazione che abita il Centro abitato. Le risorse vengono accumulate nei Centri abitati e possono essere utilizzate per produrre la varietà di prodotti possibili nel gioco. Si può

anche commerciare con le risorse.

Sebbene il cibo sia una risorsa vitale, i Centri abitati si considerano riforniti fino a quando le loro scorte di cibo sono superiori alla loro necessità. Comunque, tutto ciò cambia durante gli assedi; un Centro abitato viene considerato sotto assedio in qualsiasi turno durante il quale è sotto attacco o è "assediato". Quando un Centro abitato è in queste condizioni, per quel turno la produzione di risorse si ferma. Questo significa che il Centro abitato deve utilizzare le proprie scorte di cibo durante l'assedio.

## DIMENSIONI

Un esagono non può avere più di un Centro abitato. Le dimensioni dei Centri abitati variano da Rovine, a Campo, Villaggio, Paese, Grande paese o Città. Le rovine sono Centri abitati senza proprietario e disabitati; alcune possono avere delle fortificazioni e un nome.

Se un esagono ha delle rovine, o se in un esagono non vi sono Centri abitati, potrete costruire un campo. Se lo fate potrete nominare (o rinominare) il Centro abitato. Dopo averlo costruito, le dimensioni del Centro abitato possono aumentare incrementandolo.

I Centri abitati possono anche diminuire di dimensioni. Ogni volta che una Nazione va in bancarotta o finisce in altro modo fuori dal gioco, i Centri abitati di quella Nazione possono iniziare a diminuire di dimensione. I campi che diminuiscono di dimensione vedranno evacuare la propria popolazione e alla fine scompariranno. Anche i Centri abitati con una bassa lealtà (appartenenti a qualsiasi nazione) potrebbero subire la stessa sorte. Avere dei personaggi, degli eserciti o delle fortificazioni presso un Centro abitato spesso significa una certa attenzione per i suoi abitanti, e quando questi elementi sono presenti possono interrompere il deterioramento.

Le dimensioni di un Centro abitato determinano anche un certo numero di fattori a essi correlati. La tabella che troverete più avanti mostra il consumo di cibo per i Centri abitati di differenti dimensioni posti sotto assedio. la tabella mostra inoltre la forza *minima* (in uomini e macchine da guerra) necessaria per minacciare un Centro abitato, il costo per costruire/incrementare un Centro abitato, il livello di produzione delle risorse naturali che il Centro abitato raccoglie in un esagono e l'ammontare di entrate generate. Infine, la tabella mostra il numero di uomini disponibili ogni turno per il reclutamento.

Se più di un esercito tenta di reclutare presso uno stesso Centro abitato, l'ordine con il quale a ciascuno verrà permesso il reclutamento sarà casuale. Se un esercito tenta di reclutare più uomini di quanti siano quelli disponibili, il numero reclutato verrà variato come necessario. Per esempio, se due eserciti in un Grande paese cercano ognuno di reclutare 300 uomini, il primo esercito riceverà le 300 richieste, ma il secondo ne riceverà solo 100, perché un Grande paese può fornire solo 400 uomini per turno.

Gli abitanti di un qualsiasi Centro abitato razioneranno il cibo e contribuiranno al nutrimento degli eserciti locali della propria Nazione e di quelle in rapporti amichevoli. Quindi, un vostro esercito che si trova nello stesso esagono di un vostro Centro abitato avrà tutta o parte della sua richiesta di cibo automaticamente fornita dal Centro abitato. Potrete anche nutrire i vostri eserciti in Centri abitati appartenenti a quelle Nazioni che hanno rapporti Amichevoli nei vostri confronti. L'ammontare di cibo fornito dipende dalle dimensioni del Centro abitato, come mostrato più avanti.

Minacciare i Centri abitati è un modo per cui un esercito può conquistarli senza attaccarli realmente. Se l'esercito ha forza sufficiente, il Centro abitato potrebbe arrendersi senza combattere. Per avere successo, l'esercito dovrà essere più grande della forza intrinseca del Centro abitato (vedi più avanti, pag. §SS). I fattori che aiutano a resistere alla minaccia sono la lealtà e le fortificazioni., mentre eserciti aggiuntivi appartenenti alla nazione che minaccia aiuteranno nell'impresa anche senza avere ordini specifici in merito.

## FORTIFICAZIONI

Le fortificazioni possono essere costruite per difendere i Centri abitati. Questi vanno dalle modeste Torri ai Forti, Castelli, Fortezze e alle impressionanti Cittadelle. Ogni livello di fortificazione aumenta le difese che dovranno essere superate in caso di attacco da parte di un esercito nemico. Le fortificazioni aumentano anche le possibilità di evitare che un Centro abitato venga conquistato con le minacce, e la loro presenza aiuta a limitare il movimento degli eserciti nemici. Gli eserciti che difendono i propri Centri abitati riceveranno un bonus alle loro difese in combattimento basato sul livello delle fortificazioni.

Le fortificazioni possono essere costruite di un solo livello per turno. Per esempio, una torre non può essere portata a fortezza in un turno (nemmeno se sono disponibili tre personaggi per dare gli ordini necessari). E' possibile ridurre le fortificazioni di più di un livello per tentativo ogni turno, ma è permesso un solo tentativo per turno. Il grado di successo determina le dimensioni della riduzione. Per costruire fortificazioni serve sia oro che legname.

## LEALTÀ

Tutti i Centri abitati hanno un grado di lealtà, un numero che va da 1 (la lealtà più bassa) a 100 (fanatici). Esso può essere influenzato da diversi ordini Emissari, conquiste militari nemiche e dagli ordini che riguardano le tasse. Il grado di lealtà viene inizialmente determinato dal valore di abilità del personaggio che crea o conquista un Centro abitato, ed è importante nel tentativo di resistere a una minaccia o a un esercito nemico in attacco, o per negare l'influenza di un Emissario straniero. Se in un momento qualsiasi il grado di lealtà scende a 15 o meno, il possesso del Centro abitato può variare se un Emissario usa l'ordine adatto. La lealtà dei Centri abitati potrà sia aumentare che diminuire da 0 a 3 per turno, a seconda del livello delle tasse. Inoltre, in tutti i Centri abitati la lealtà potrà diminuire se la capitale o qualche altro Centro abitato sono stati perduti. Queste perdite sono cumulative.

Gli sforzi o la presenza di Personaggi Non Giocanti potranno anch'essi influenzare la lealtà, nel bene o nel male. Bassi livelli di tasse vedranno un aumento della lealtà, mentre alti livelli vedranno il contrario. Se il grado di lealtà di un Centro abitato scende a 15 o meno, quel Centro abitato rischierà di decrementare in grandezza. I campi che vengono decrementati in questo modo vedranno andarsene la popolazione, e il campo sparirà. Avere personaggi, eserciti o fortificazioni presso un Centro abitato indica attenzione per gli abitanti e potrà bloccare il deterioramento e/o la perdita del possesso.

## PORTI E MOLI

I porti e i moli permettono alle navi di attraccare presso i Centri abitati. Oltre agli esagoni di spiaggia, quelli con porti e moli sono i soli presso i quali le navi possono attraccare.

I moli possono essere costruiti nei paesi, nei grandi paesi o

nelle città, mentre i porti solo nei grandi paesi e nelle città.

Se presso un Centro abitato che vede ridotte le proprie dimensioni è presente un molo o un porto, anch'esso verrà ridotto o perduto.

Le navi possono essere costruite **solo** nei porti.

## NASCONDERE

I Centri abitati possono essere nascosti. Di solito si tratta di un incantesimo che evita di determinare/trovare l'esatta locazione di un Centro abitato presente in un certo esagono. Se un Centro abitato viene nascosto, solo la nazione che lo possiede può entrarvi o effettuare trasferimenti da e per esso. Fino a che un Centro abitato nascosto non viene rivelato, le restrizioni di cui sopra avranno effetto. Queste non si applicano al movimento attraverso l'esagono contenente il Centro abitato, ma solo all'interazione con esso.

Le fortificazioni associate con il Centro abitato vengono anch'esse nascoste. I moli e i porti presenti negli esagoni che contengono Centri abitati nascosti non vengono essi stessi nascosti, ma non saranno comunque facilmente visibili. I ponti, i guadi e le strade presenti negli esagoni con Centri abitati nascosti non saranno nascosti.

Per nascondere un Centro abitato possono essere utilizzati solo gli artefatti. Esistono incantesimi che possono localizzare e rimuovere l'incantamento che nasconde.

## AVVISTAMENTI

Ogni personaggio che entra in un Centro abitato di un'altra nazione corre il rischio di essere avvistato e che la sua presenza sia portata all'attenzione dei governanti locali. Le possibilità che un personaggio venga avvistato si basano sulla lealtà e la dimensione del Centro abitato, e sui valori del personaggio. I nomi dei personaggi individuati appariranno sullo stampato di risposta accanto al Centro abitato presso il quale è avvenuto l'avvistamento.

## CAPITALE

Ogni nazione designerà un proprio Centro abitato come capitale. La capitale serve come "sede del potere" e la sua sicurezza è vitale per la sopravvivenza della nazione. Le capitali non si deterioreranno a causa della bassa lealtà, ma saranno comunque vulnerabili all'influenza degli Emissari esteri. La capitale di partenza viene assegnata all'inizio della partita.

La capitale è un Centro abitato molto importante anche perché diversi ordini possono essere dati solo a personaggi situati nella capitale. Inoltre tutti i nuovi personaggi creati entreranno in gioco presso la capitale.

Dal momento che il tesoro della nazione è conservato presso la capitale, le riserve d'oro sono là più vulnerabili. Tenere nascosto l'esagono della capitale è un ottimo sistema per proteggere le riserve d'oro. Comunque, se una nazione lo decide, questa locazione può essere variata emanando l'ordine adatto. La nuova locazione dovrà contenere un grande paese o una città di proprietà della stessa nazione, e le riserve d'oro verranno spostate automaticamente.

Se la capitale viene catturata o distrutta, questa (insieme alle riserve d'oro) verrà spostata presso un altro grande paese o un'altra città, se possibile. Altrimenti, la nazione cadrà e verrà rimossa dalla partita. La caduta della capitale di una nazione farà inoltre in modo che tutti i suoi Centri abitati perdano circa il 20% della propria Lealtà (non 20 punti)!

FATTORI IN RAPPORTO ALLE DIMENSIONI DEL CENTRO ABITATO							
Dimensioni del Centro Abitato	Cibo necessario per turno sotto assedio	Forza necessaria per minacciare	Costo in oro per costruire o incrementare	Percentuale di produzione risorse	Entrate al 100% delle tasse	Reclute disponibili per turno	Valore di difesa
Campo	500	0	2.000*	100	0	100	200
Villaggio	1.000	200	4.000	80	2.500	200	500
Paese	2.000	1.000	6.000	60	5.000	300	1.000
Grande paese	3.500	2.500	8.000	40	7.500	400	2.500
Città	6.000	5.000	10.000	20	10.000	500	5.000
*Il costo sarà di 4.000 se il campo viene costruito da un Comandante							
Un <b>Campo</b> fornirà cibo per un massimo di 0 uomini Un <b>Villaggio</b> fornirà cibo per un massimo di 200 uomini o 100 cavalieri Un <b>Paese</b> fornirà cibo per un massimo di 1.000 uomini o 500 cavalieri Un <b>Grande Paese</b> fornirà cibo per un massimo di 2.500 uomini o 1.250 cavalieri Una <b>Città</b> fornirà cibo per un massimo di 5.000 uomini o 2.500 cavalieri							

## Carovane commerciali

Dal momento che alcune zone del mondo non producono abbastanza materie prime da soddisfare i bisogni di una nazione in crescita, ogni turno le carovane commerciali visitano tutti i Centri abitati che non sono sotto assedio, offrendo di comprare o vendere i seguenti prodotti: pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname e cavalcature. Per ogni prodotto vi daranno il prezzo di mercato attuale sia di vendita che di acquisto. Il prezzo di vendita è il prezzo per unità che la carovana richiederà per quelle materie prime che desidera vendere (cioè che volete acquistare). Il prezzo d'acquisto è il prezzo per unità che la carovana vi darà per quelle unità in surplus di materie prime che desidera acquistare (cioè che volete vendere).

Le carovane non hanno potere d'acquisto illimitato e a volte potrebbero non essere in grado di acquistare tutte le merci che vengono loro offerte. Entrambi i prezzi sono regolati dalla legge della domanda e dell'offerta. Inoltre, non sono disponibili scorte illimitate.

E' possibile "bloccare" il mercato per un certo oggetto o "invaderlo" in modo da farne diminuire il prezzo. Quando le scorte di un dato oggetto diminuiscono, l'acquisto andrà al primo offerente o a quello che ha offerto la somma maggiore. Non dovrete attendere che sia la carovana a dirvi che è necessaria un'offerta: queste possono essere fatte in qualsiasi momento.

Le carovane commerciali non possono mai essere attaccate né influenzate in altro modo. Negli ordini possono essere solo specificati i prodotti da acquistare, vendere o per cui

fare un'offerta. Avete l'opzione di acquistare (o vendere, a seconda dell'ordine) pelle o bronzo o acciaio o mithril o cibo o legname o cavalcature, mai più di una materia per volta: se dovete vendere/acquistare più di un prodotto, dovrete usare più ordini, uno per ciascuna risorsa che vi interessa.

## Manutenzione e mantenimento

Sebbene per costruire le fortificazioni, i Centri abitati, i moli e i porti ci voglia oro, esso serve anche per la manutenzione di queste strutture, così come per il mantenimento dei personaggi e degli eserciti/flotte.

Ogni turno, sullo stampato di risposta verrà mostrato la manutenzione e il mantenimento necessari perché la nazione non vada in bancarotta. **Fate molta attenzione** a queste necessità: se in un momento qualsiasi non avete fondi sufficienti per mantenere la nazione, per coprire il deficit verrà automaticamente alzato il livello delle tasse (questo potrà ridurre la lealtà dei Centri abitati). Se il livello non potrà essere alzato (il massimo è 100), la nazione andrà in bancarotta e verrà eliminata dalla partita, anche se in seguito, durante il turno, dovessero rendersi disponibili abbastanza fondi! Le riserve d'oro possono essere controllate con la seguente formula:

Vecchie riserve	Ciò che avevate alla fine del turno precedente
+ entrate attese	il combattimento potrebbe influenzare questa voce: potreste non avere entrate da luoghi che non possedete più!
- vecchi mantenimenti	dovrete pagare/mantenere tutte le truppe in modo che possano combattere durante questo turno
- Spese	i fondi spesi per eseguire gli ordini del turno
+ Crediti	i fondi ricevuti per la vendita o il trasferimento di beni
= Nuova riserva	L'attuale riserva d'oro che compare sullo stampato di risposta.

COSTO DELLE FORTIFICAZIONI			
Per costruire	Oro	Legname	Valore difesa
Torre	1.000	1.000	2.000
Forte	3.000	3.000	6.000
Castello	5.000	5.000	10.000
Fortezza	8.000	8.000	16.000
Cittadella	12.000	12.000	24.000

COSTI DI MANTENIMENTO E MANUTENZIONE		
Oggetto	Costo	
	Oro	Cibo
Cavalleria Pesante (CP)	6	2
Cavalleria Leggera (CL)	3	2
Fanteria Pesante (FP)	4	1
Fanteria Leggera (FL)	2	1
Arcieri (AR)	2	1
Milizia (MI)	1	1
Molo	250	0
Porto	500	0
Fortificazioni (per livello)	500	0
Navi da guerra o da trasporto	50	0
Personaggi (per punto di abilità)	20	0

## Eserciti e flotte

Gli eserciti e le flotte sono il mezzo per combattere e conquistare. Le flotte sono eserciti con le navi. Sia le flotte che gli eserciti hanno i seguenti punti in comune:

1. Hanno un personaggio che è il "Comandante". Egli è il solo personaggio che può dare ordini di movimento agli eserciti/flotte. Esistono anche altri ordini che solo il Comandante può dare.
2. Per il combattimento, hanno entrambi una forza (la capacità offensiva) e una costituzione (la capacità difensiva). Queste capacità vengono considerate sia nel combattimento navale (che avviene per primo) che in quello terrestre.
3. Il movimento avviene esagono per esagono, e a ciascun esagono attraversato è associato un costo di Punti Movimento.
4. Possono trasportare rifornimenti in armi, armature, macchine da guerra e cibo, che potrebbero risultare necessari sul campo o in mare. Non possono trasportare oro.
5. Insieme al Comandante possono viaggiare altri personaggi, soggetti agli ordini di movimento impartiti dal Comandante. Questi personaggi possono impartire ordini all'esercito/flotta che è insieme a loro.
6. Sono entrambi costretti a fermarsi quando entrano in un esagono dove è presente un altro esercito/flotta di una nazione non Amichevole.

Comunque, le flotte e gli eserciti hanno anche delle differenze:

1. La forza e la costituzione degli eserciti vengono calcolate in modo differenti dalle flotte.
2. Gli eserciti non possono normalmente attaccare le flotte presenti nello stesso esagono. Comunque, se alla flotta è stato dato un ordine di attacco o un ordine Difendere, viene considerato come se stessero difendendo l'esagono e quindi attraccano (se possibile), sbarcano gli uomini e diventano in tal modo un esercito, e affrontano il nemico come è stato loro ordinato.

3. Le flotte, per molti scopi (movimento compreso) sono considerate eserciti con navi. Comunque, al fine del combattimento, vengono considerati solo il Comandante della flotta, la nazione e le navi presenti.

### ESERCITI

Un esercito è composto da un minimo di 100 uomini e da un Comandante. Se durante un turno un esercito dovesse contenere meno di 100 uomini, verrà sciolto. Inoltre, se il Comandante venisse catturato o ucciso, e insieme all'esercito non stanno viaggiando altri personaggi che possono assumere il comando (considerando l'abilità Comando, subentra il valore più alto), l'esercito viene sciolto. Esistono sei differenti tipi di truppe che possono andare a far parte di un esercito. Il minimo di 100 uomini è legato al totale delle truppe, non importa quante di ciascun tipo.

### TIPI DI TRUPPE

I tipi di truppe comprendono la Cavalleria pesante, la Cavalleria leggera, la Fanteria pesante, la Fanteria leggera, gli Arcieri e la Milizia. Ciascuna nazione può avere razze differenti che compongono questi tipi di truppe. Per esempio, una nazione dei Popoli Liberi può avere Uomini su cavalli da guerra, mentre una nazione dei Servi dell'Oscurezza potrebbe avere Orchi montati su Warg o lupi giganti.

**Cavalleria pesante.** Comprende le cavalcature più pesanti e robuste complete di uomini. A queste truppe vengono di solito fornite le armi e le armature più pesanti. Formidabile in campo aperto, ma molto meno in terreni accidentati. Grande mobilità, ma costosa da mantenere.

**Cavalleria leggera.** Comprende le cavalcature più leggere complete di uomini. A queste truppe vengono di solito fornite le armi e le armature più leggere. Soddisfacente in campo aperto e buona anche in terreni accidentati. Grande mobilità e meno costosa da mantenere.

**Fanteria pesante.** Comprende le truppe più forti e robuste. A queste truppe vengono di solito fornite le armi e le armature più pesanti. Formidabile in campo aperto, ma molto meno su terreni accidentati. Mobilità soddisfacente, ma costosa da mantenere.

**Fanteria leggera.** Comprende le truppe più leggere. A queste truppe vengono di solito fornite armi e armature leggere. Soddisfacente in campo aperto e buona anche in terreni accidentati. Mobilità soddisfacente e meno costosa da mantenere.

**Arcieri.** Comprende le truppe più leggere, a cui vengono date buoni armi e armature leggere. Soddisfacente in campo aperto e buona anche in terreni accidentati. Mobilità soddisfacente e meno costosa da mantenere.

VALORI DI COMBATTIMENTO DELLE TRUPPE		
Tipo di truppa	Forza	Costituzione
Cavalleria Pesante	16	16
Cavalleria Leggera	8	8
Fanteria Pesante	10	10
Fanteria Leggera	5	5
Arcieri	6	2
Milizia	2	2

**Milizia.** Comprende le truppe più leggere, a cui vengono date armi e armature appena sufficienti. Soddisfacente in campo aperto e buona anche in terreni accidentati. Mobilità soddisfacente e la meno costosa da mantenere.

## RECLUTAMENTO

Gli eserciti vengono creati presso i Centri abitati, dove vengono anche reperiti e reclutati gli uomini. Un esercito che effettua un reclutamento presso un Centro abitato di solito potrà scegliere che armi e armature dare a queste nuove truppe (gli Arcieri vengono reclutati già con le proprie armi e senza armatura, mentre la Milizia arriva sia con armi che con armature). Se l'esercito che recluta non ha abbastanza armi e/o armature di quel tipo come parte dell'equipaggiamento che trasportano e il Centro abitato ha abbastanza materie prime di quel tipo (pelle, bronzo, acciaio, mithril) nei magazzini, le armi e/o le armature verranno "create" nel Centro abitato, permettendo così il reclutamento. Se anche in questo modo non ci sono abbastanza armi e/o armature per equipaggiare le nuove reclute, le truppe si uniranno senza armatura e/o con armi di legno.

Il numero di reclute disponibili in un dato Centro abitato è pari al numero totale disponibile in quel turno. In altre parole, un campo può fornire solo 100 reclute per turno, senza tener conto di quanti personaggi stanno tentando il reclutamento. Da un singolo Centro abitato si può reclutare più di un esercito, ma il limite in uomini non può comunque essere superato. Per esempio, due eserciti possono reclutare dallo stesso paese durante lo stesso turno, ma mai più di un totale di 300 uomini.

## GRADO DI MORALE

Gli eserciti hanno un Morale, il cui valore va da 1 (il più basso) a 100 (il massimo). Più alto è il morale dell'esercito, meglio questo combatterà.

Il Morale viene definito come la coesione degli uomini che costituiscono un esercito sotto un determinato Comandante. In altre parole riflette il coraggio delle truppe (e del Comandante) in combattimento. Reclutando un nuovo esercito si ha, di solito, un esercito con un morale basso; facendo nascere un nuovo esercito (dividendone uno già esistente) si ha, di solito, un esercito con un morale moderato; infine trasferendo uomini da un esercito all'altro si hanno, di solito, truppe che acquistano il morale del nuovo esercito.

Il Morale può essere influenzato negativamente dalla mancanza di cibo (se il cibo nelle scorte di quell'esercito arriva a 0, il morale potrà scendere di 1-5 punti), dalle marce forzate in mancanza di cibo (5-10 punti), dalla perdite in battaglia (1-10 punti), dalla sconfitta dei Comandanti in Sfide personali (o dal rifiuto di intraprenderne una) (1-15 punti). Diversamente, il Morale aumenta in seguito alle vittorie in combattimento, sia dell'esercito stesso (1-15 punti) che del Comandante in una Sfida personale (1-15 punti). Dal momento che gli eserciti ben nutriti e soddisfatti hanno la tendenza a funzionare meglio con l'andare del tempo, tutti gli eserciti che all'inizio del turno hanno del cibo ottengono da 1 a 3 punti di morale.

## GRADO DI ADDESTRAMENTO

Ogni tipo di truppa che compone un esercito ha un Grado di addestramento individuale. Si tratta di un valore che va da 10 (il peggiore) a 100 (truppe d'élite). Il Grado di addestramento riflette l'abilità delle truppe di mantenere la formazione e la tattica nel pieno della battaglia. Più alto è questo valore,

meglio risulterà quella truppa in combattimento. Il Grado di addestramento può essere incrementato con ordini specifici o con il combattimento.

## GRADO D'ARMA

Ogni tipo di truppa che compone un esercito ha un Grado d'arma individuale. Si tratta di una media di tutte le armi utilizzate da quel dato tipo di truppa, che non tiene conto delle armi presenti nelle riserve che l'esercito porta con sé. I Gradi d'arma vanno da 10 (armi di legno) a 100 (armi di mithril). Più elevato è il Grado d'arma, più danni verranno procurati al nemico in combattimento. Le armi rimpiazzate con un ordine "Migliorare armi" vengono eliminate. Per esempio, se avete 300 uomini con armi di bronzo (grado 30) e utilizzate 300 armi d'acciaio per portare il Grado d'arma a 60, le armi di bronzo inutilizzate verranno eliminate. Inoltre, per dare l'ordine "Migliorare armi", tutte le armi necessarie dovranno già essere nella riserva di equipaggiamento che l'esercito porta con sé, e non nei magazzini del Centro abitato.

GRADI D'ARMA E DI ARMATURA			
Arma		Armatura	
Legno	10	Pelle	10
Bronzo	30	Bronzo	30
Acciaio	60	Acciaio	60
Mithril	100	Mithril	100

## GRADO D'ARMATURA

Ogni tipo di truppa che compone un esercito ha un Grado d'armatura individuale. Si tratta di una media di tutte le armature utilizzate da quel dato tipo di truppa. Questa media non tiene conto delle armature presenti nelle riserve che l'esercito porta con sé. I Gradi d'armatura vanno da 0 (nessuna armatura) a 100 (armature di mithril). Più elevato è il Grado d'armatura, meno danni verranno subiti dalle truppe in combattimento. Le armature rimpiazzate con un ordine "Migliorare armature" vengono eliminate. Per esempio, se avete 300 uomini con armature in pelle (grado 10) e utilizzate 300 armature in bronzo per portare il Grado d'armatura a 30, le armature in pelle inutilizzate verranno eliminate. Inoltre, per dare l'ordine "Migliorare armature", tutte le armature necessarie dovranno già essere nella riserva di equipaggiamento che l'esercito porta con sé, e non nei magazzini del Centro abitato.

I nuovi Gradi d'arma/armatura vengono calcolati come la media della somma dei due tipi di armatura considerati. Notate che quando date ordini di miglioramento, potrete sempre specificare più armi/armature del necessario, perché i calcoli verranno fatti automaticamente e le armi/armature che le truppe non potranno utilizzare verranno lasciate nell'equipaggiamento di riserva. Qui presentiamo un esempio per calcolare quante armi/armature sono necessarie per un dato tipo di truppa.

Se il Grado d'arma/armatura è 0, 10, 30, 60, 100, il calcolo consiste semplicemente nel numero di truppe di quel tipo; se invece il Grado d'arma/armatura è fra due dei valori sopraindicati, il calcolo viene effettuato come segue:

Esempio: un esercito ha 500 uomini con Grado d'armatura di 42. Questo significa che l'esercito ha X uomini con arma-

tura d'acciaio (60) e Y (500-X) uomini con armatura di bronzo (30). L'ammontare della X e della Y può essere ottenuto con la seguente formula:

$$X = ((42 [\text{Grado d'armatura attuale}] - 30 [\text{Grado di bronzo}]) / (60 [\text{Grado d'acciaio}] - 30 [\text{Grado di bronzo}])) \times 500 [\text{numero degli uomini}]$$
$$X = ((42 - 30) / (60 - 30)) \times 500$$
$$X = (12 / 30) \times 500$$
$$X = 0,40 \times 500 = 200 \text{ uomini con armature in acciaio.}$$
$$Y = 500 - X = 300 \text{ uomini con armature in bronzo.}$$

Quindi per portare tutte le truppe all'acciaio serviranno 300 unità di armature di acciaio.

Potete anche non considerare la formula che vi abbiamo fornito e dare l'ordine con 500 unità di armature di acciaio (sapendo che le 200 extra torneranno nelle riserve).

## RISERVE

Gli eserciti hanno, e possono trasportare, una carovana con le riserve. Questa carovana può comprendere armi extra, armature extra, macchine da guerra e cibo. Nessun altro tipo di materiale può essere trasportato dagli eserciti. Una carovana di riserve può fornire armi e armature per migliorare quelle delle truppe, rifornimento di cibo per gli uomini e le cavalcature, e le macchine da guerra assegnate a quell'esercito.

## CIBO

Ogni turno gli eserciti consumano cibo alla velocità di una unità di cibo per una unità di Fanteria pesante o leggera, Arcieri o Milizia, e di due unità di cibo per una unità di Cavalleria pesante e leggera (una per l'uomo e una per cavalcatura). Se l'esercito non ha cibo sufficiente per nutrire i suoi uomini (il cibo nella carovana delle riserve è 0), le truppe inizieranno a cercare il foraggiamento e sia il Movimento che il Morale risulteranno ridotti (il movimento viene ridotto del 75% di quello normale e possono essere perduti fino a 10 punti di morale).

Gli abitanti di ogni Centro abitato razioneranno il proprio cibo e contribuiranno al nutrimento degli eserciti in zona appartenenti alla propria Nazione. A ogni esercito presente nello stesso esagono di un Centro abitato, quest'ultimo fornirà automaticamente tutto il fabbisogno di cibo o parte di esso; ciò evita perdite di cibo da parte della carovana con le riserve (ma ciò non evita la riduzione del movimento e del morale provocata dall'eventuale assenza di cibo nelle riserve dell'esercito). Potrete nutrire i vostri eserciti anche presso Centri abitati appartenenti a nazioni che hanno relazioni Amichevoli nei confronti della vostra. L'ammontare di cibo fornito dipende dalle dimensioni del Centro abitato.

Se le dimensioni dell'esercito superano il limite che il Centro abitato può fornire, il cibo necessario verrà prelevato dalla carovana con le riserve (per esempio, un esercito di 6.000 uomini è in città; la città fornisce automaticamente cibo a 5.000 uomini; i rimanenti 1.000 consumeranno 1.000 unità di cibo provenienti dalla carovana con le riserve dell'esercito). Se un Centro abitato ha più di un esercito fuori dai suoi confini, dividerà il cibo che può fornire proporzionalmente fra gli eserciti presenti.

## MACCHINE DA GUERRA

Le macchine da guerra comprendono diversi tipi di congegni: catapulte, balliste, torri, arieti ecc. Le macchine da guerra

possono essere utili nel normale combattimento sul campo (50 punti forza ciascuna), ma sono soprattutto utili durante gli assalti/assedii/minacce contro i Centri abitati (200 punti forza ciascuna). Le macchine da guerra sono il solo mezzo con il quale un esercito può distruggere le fortificazioni e facilitare quindi la conquista del Centro abitato. Comunque, le macchine da guerra possono essere distrutte/perdute durante il corso di qualsiasi combattimento. Sebbene un esercito possa catturare/assediare/minacciare un Centro abitato anche senza macchine da guerra, la perdita in termini di uomini sarà più grande e le possibilità di successo minori.

## TRASPORTI

Gli eserciti non possono mai entrare in esagoni d'acqua: devono prima acquistare delle navi (il che li trasforma in flotta; vedi più avanti). Dal momento che le navi servono per trasportare le truppe, deve prima essere acquistato il numero adatto di trasporti (che verrà calcolato e segnalato sulla risposta ogni turno). Se le navi sono già disponibili e sono attraccate nell'esagono dell'esercito, questo viene effettuato dando ordini di movimento per entrare nell'esagono d'acqua/grande fiume adiacente. Se nell'esagono di terra sono attraccati abbastanza trasporti, la minima quantità necessaria verrà scelta automaticamente, ma fra esse non vi saranno navi da guerra! In alternativa, dando l'ordine "Scegliere navi" permetterete all'esercito di scegliere quanti trasporti e navi da guerra utilizzare. Se le navi non sono disponibili, possono essere costruite presso i Centri abitati dotati di un porto e di legname sufficiente: queste navi verranno automaticamente collegate all'esercito.

Gli eserciti a bordo delle navi non partecipano alle possibili battaglie navali: in simili conflitti verranno considerati solo il Comandante e l'equipaggio che manovra i trasporti e le navi da guerra. Si considera che le truppe si trovino equamente divise fra tutti i trasporti: se ne viene perduto uno, le truppe a bordo di esso vengono considerate perdute. Se vengono perduti tutti i trasporti, anche i personaggi a bordo di essi avranno la possibilità di essere catturati o di morire.

## FORZA

La forza di un esercito si basa sulla quantità di uomini e sul tipo di truppe. Comunque, la forza viene ulteriormente modificata dalla Nazione, dalle relazioni, dalle tattiche, dal morale, dall'addestramento, dalle armi, dal terreno, dal clima, dagli incantesimi, dagli artefatti e dal Comandante dell'esercito ai fini del calcolo nell'affrontare i nemici (vedi tabelle e gli esempi successivi).

## COSTITUZIONE

La costituzione di un esercito si basa sulla quantità di uomini e sul tipo di truppe che lo compone. La costituzione può essere ulteriormente modificata dall'armatura, dagli incantesimi e dagli artefatti, e dalla presenza delle fortificazioni ai fini del calcolo nell'affrontare i nemici (vedi tabelle e gli esempi successivi).

## Flotte

Le flotte sono semplicemente eserciti con navi che si trovano in un esagono di fiume o d'acqua. Le flotte devono avere dei trasporti, e possono avere delle navi da guerra, ma devono comunque soddisfare le stesse condizioni degli eserciti (cioè devono avere almeno 100 uomini, deve esserci un Comandante della flotta ecc. Vedi eserciti, sopra). Ogni nave è considerata completa di equipaggio. I trasporti portano truppe (150 unità di cavalleria o 250 di fanteria ciascuno), ma hanno poca capacità di combattimento. Le navi da guerra non hanno capacità di trasporto, ma sono perfette per il combattimento.

Qualsiasi flotta che è in un esagono di spiaggia, o in un esagono che contiene un porto o un molo, o in un esagono che collega a un grande fiume, può considerarsi in quell'esagono a scopo di combattimento e movimento. Comunque, verrà considerata "al largo" e sarà legata dalle limitazioni che seguono.

Le flotte sono necessarie perché gli eserciti attraversino il mare o i grandi fiumi che non hanno né ponti né guadi. I personaggi non possono né iniziare né interrompere il movimento in un esagono d'acqua a meno che non si trovino a bordo di una flotta. Le flotte possono entrare solo in esagoni d'acqua, in quelli connessi con un grande fiume o in quelli contenenti un molo o un porto. Qualsiasi movimento in un esagono di spiaggia o porto (che non è collegato a un esagono di grande fiume) farà fermare la flotta per quel turno.

Se una flotta inizia un turno in un esagono di spiaggia o in uno contenente un molo o un porto, potrà ancorare le proprie navi e trasformarsi in esercito semplicemente dando ordini di movimento per un esagono di terra adiacente (facendo automaticamente attraccare tutte le navi) o dando l'ordine Attraccare navi. Queste rimarranno ancorate finché non verranno utilizzate da un altro esercito della stessa Nazione (trasformando l'esercito in flotta) o finché non verranno distrutte. Se una flotta non inizia da un esagono di spiaggia o da uno contenente un molo o un porto, e tenta di entrare in un esagono di terra, il movimento non sarà valido.

La maggior parte degli ordini che possono essere impartiti agli eserciti possono anche essere dati alle flotte, almeno finché queste possono ancorare le proprie navi e diventare esercito. Se la flotta non può ancorarsi e diventare esercito, gli ordini riguardanti le truppe e la carovana con le riserve possono avere delle limitazioni. Questo **non** significa che una flotta diventa un esercito impartendo ordini simili. Significa che per poterli impartire, la flotta deve "essere in grado" di trasformarsi in esercito.

### FORZA

La forza di una flotta si basa sulla quantità e sul tipo di navi. Comunque, la forza viene ulteriormente modificata dalla Nazione, dalle relazioni, dalle tattiche, dagli incantesimi, dagli artefatti e dal Comandante della flotta ai fini del calcolo nell'affrontare i nemici.

### COSTITUZIONE

La costituzione di una flotta si basa sulla quantità e sul tipo di navi. Comunque, la costituzione può essere ulteriormente modificata dagli incantesimi e dagli artefatti ai fini del calcolo nell'affrontare i nemici.

## Movimento

Esistono due tipi di movimento: movimento esercito/flotta e movimento personaggio/Compagnia.

### MOVIMENTO ESERCITO/FLOTTA

In questo tipo di movimento, il Comandante dell'esercito/flotta dà la direzione in cui desidera muovere per ciascun esagono in cui desidera entrare. Ogni esagono è occupato da un determinato terreno e, basandosi sulla composizione delle truppe presenti nell'esercito, entrarvi costa una diversa quantità di Punti Movimento. Ogni esercito/flotta ha un massimo di 14 Punti movimento. Una flotta potrà utilizzarli tutti senza difficoltà. Un esercito può utilizzarne 12 senza difficoltà, ma perché riesca a utilizzarne 14 dovrà sottoporsi a una "marcia forzata" (le quali possono influenzare il Morale dell'esercito).

I 14 Punti movimento suggeriscono che il costo in Punti movimento sia uguale al numero di giorni necessari o trascorsi **per attraversare** il terreno di un esagono. Quindi, la direzione "casa" può essere utilizzata per rimanere in un esagono per uno o più giorni. Ogni "casa" data in un ordine di movimento mantiene l'esercito nell'esagono per un giorno (1 Punto Movimento).

Gli eserciti non possono **mai** spostarsi da un esagono di montagna a un altro esagono di montagna a meno che non siano collegati da una strada. Gli eserciti non possono attraversare esagoni di grandi fiumi a meno che non sia presente un ponte. Gli eserciti non possono entrare in esagoni d'acqua senza navi (vedi flotte).

Gli eserciti/flotte possono muoversi normalmente o con una *manovra evasiva*. Quest'ultima aumenta il costo in Punti Movimento di ciascun esagono, ma in genere aiuta a non essere individuati; il successo di tale manovra è basato sulle dimensioni dell'esercito/flotta, dal valore dell'abilità Comando del comandante, dalle dimensioni e dalla lealtà dei Centri abitati incontrati e dal fatto che questi Centri abitati siano o meno nascosti. Un esercito che riesce a "evitare" un Centro abitato a causa delle manovre evasive comparirà comunque sulla mappa del turno, ma le sue dimensioni, la nazionalità, il Comandante ecc. non saranno noti. Inoltre, se presso il Centro abitato compare più di un esercito, sulla mappa del turno comparirà una sola icona. Assicuratevi di includere il "modo di movimento" (normale o evasivo) insieme agli ordini di movimento per gli eserciti/flotte; se ciò non viene fatto si considera il movimento di tipo normale.

Se l'esercito/flotta entra in un esagono dove c'è un altro esercito/flotta appartenente a una Nazione che non è né Amichevole né Tollerante, dovrà fermarsi immediatamente. Se l'esercito/flotta entra in un esagono dove c'è un Centro abitato non nascosto, fortificato, né Amichevole né Tollerante, dovrà fermarsi immediatamente. Se l'esercito/flotta è abbastanza grande, può essere in grado di forzare il passaggio attraverso l'esercito/flotta che lo ostacola, ma non potrà comunque superare un Centro abitato né Amichevole né Tollerante fortificato. Inoltre, un esercito non può utilizzare il movimento evasivo per superare un esercito che ha ricevuto l'ordine Resistere (vedi Combattimento fra eserciti), sebbene possa essere in grado di sfondare e mandarlo in rotta. Le flotte non possono eseguire l'ordine Resistere.

Gli eserciti si muovono alla velocità del suo tipo di truppe più lento.

Le tabelle a pag. \$\$\$ mostrano quanto spende in Punti movimento ciascun tipo di truppa per ciascun terreno, e gli

effetti sui diversi modi di movimento.

Il costo in movimento viene calcolato determinando il costo del terreno appropriato (per l'esagono verso il quale ci si sposta), modificandolo se è il caso con il lato dell'esagono e con il costo del modo di movimento. I costi frazionali (viaggiare senza cibo) vengono arrotondati per eccesso ogni esagono attraversato, quindi è possibile che un esercito si trovi impossibilitato a muoversi (o abbia bisogno di una marcia forzata) anche se deve attraversare un solo esagono, se il costo in movimento di quell'esagono è 12.

Gli eserciti (non le flotte) possono anche decidere di Resistere. Questo significa che l'esercito cercherà di prevenire il passaggio di eserciti nemici attraverso l'esagono difeso. I movimenti evasivi non permetteranno di superare un esercito che ha l'ordine Resistere, sebbene un esercito grande abbastanza possa travolgerlo.

Le flotte possono solo entrare in esagoni d'acqua, esagoni collegati a un grande fiume, esagoni di spiaggia o esagoni contenenti moli o porti. Il movimento in esagoni con un lato come grande fiume viene considerato come se la flotta entrasse nell'esagono, e le direzioni vengono determinate basandosi sugli esagoni collegati, non sulla direzione che prende il grande fiume. Qualsiasi movimento in un esagono di spiaggia o porto/molo (non collegato a un grande fiume) fermerà il movimento per quel turno. Se una flotta è in un esagono di spiaggia, o in uno contenente un porto o un molo (senza un grande fiume) e tenta di entrare in un esagono di terra, il tentativo non è valido.

Le flotte che desiderano diventare eserciti devono dare gli ordini Muovere esercito e le navi verranno automaticamente

ancorate; altrimenti potranno dare l'ordine Ancorare navi e poi Muovere esercito. Gli eserciti che desiderano diventare flotte possono dare l'ordine Muovere flotta e l'esercito sceglierà automaticamente la minima quantità di trasporti necessaria (se vi sono ancorati un numero sufficiente di trasporti, ma non verranno scelte navi da guerra!) o potranno dare l'ordine Scegliere navi, avendo così la possibilità di specificare esattamente quante navi da guerra e quanti trasporti desiderano, poi l'ordine Muovere flotta.

Il movimento navale lungo gli esagoni di acque costiere è generalmente sicuro, eccetto se si incontrano flotte di altre nazioni. Il movimento navale in mare aperto, comunque, può essere molto pericoloso. Più a lungo una nave rimane in esagoni di "mare aperto", più possibilità ci sono che subisca danni da tempeste, pirati e altri eventi catastrofici.

### MOVIMENTO DEI PERSONAGGI E DELLE COMPAGNIE

Questo tipo di ordine viene impartito a un personaggio per muoverlo individualmente oppure al Comandante della Compagnia per muovere l'intera compagnia.

Tutto quello che è necessario è scegliere l'esagono di destinazione, che non può essere un esagono d'acqua e deve essere entro 12 esagoni da quello di partenza. Mentre viaggiano, i personaggi generalmente non incontreranno altri personaggi, Compagnie o eserciti, sebbene possano incontrarli al loro arrivo. Inoltre, vi sono alcuni incontri che solo i personaggi e le Compagnie possono fare.

I personaggi/Compagnie non possono iniziare né fermare il movimento in esagoni d'acqua. Questo può essere effettuato solo unendosi individualmente a un esercito con navi (flotta)

<b>COSTI DEL TERRENO PER IL MOVIMENTO DEGLI ESERCITI</b>				
<b>Tipo di terreno</b>	<b>Fanteria, Arcieri e Milizia</b>		<b>Cavalleria (da sola)</b>	
	<b>Costo normale</b>	<b>Costo su strada</b>	<b>Costo normale</b>	<b>Costo su strada</b>
Spiaggia	3	2	2	1
Pianura	3	2	2	1
Collina	5	3	3	1
Foresta	5	3	5	2
Deserto	4	2	2	1
Palude	6	3	5	2
Montagna	12	6	12	3
Mare, costa	Non permesso	Non permesso	Non permesso	Non permesso
Ponti, guadi		+1	+1	+1
Fiume minore	+2	-2	+2	+2
Grande fiume	Non permesso	Non permesso	Non permesso	Non permesso
<b>COSTI DEL TERRENO PER IL MOVIMENTO DELLE FLOTTE</b>			<b>METODO DI MOVIMENTO (VALIDO PER ESERCITO E FLOTTE)</b>	
<b>Tipo di terreno</b>	<b>Costo normale</b>		<b>Movimento normale:</b> costo normale di movimento  <b>Movimento evasivo:</b> costo di movimento raddoppiato  <b>Senza cibo:</b> costo normale del movimento + 1/3 (ossia 4/3, arrotondando per eccesso per ciascun esagono)	
Esagono spiaggia/porto/molo (da costa)	Tutti i punti rimanenti			
Esagono spiaggia/porto/molo (lungo grande fiume)	1			
Mare/Costa	1			
Grande fiume	1			
Altro	Non permesso			

e spostandosi con esso nell'esagono d'acqua.

I personaggi/Compagnie possono attraversare esagoni d'acqua se non hanno iniziato lì il loro movimento o se non vogliono fermarsi. Si considera che un simile movimento sia permesso tramite la costruzione di piccoli vascelli.

Notate che il movimento personaggio/Compagnia è verso un certo *esagono*. Il movimento esercito/flotta è effettuato per *direzione*.

## Magia

### INCANTESIMI

Esistono diversi termini che dovrete conoscere per usare il sistema di magia del GPTM. Questi sono Studiare la magia, Prerequisiti, Ricerca, Grado di lancio, Dimenticare, Lista di incantesimi, Difficoltà dell'incantesimo e Tipo di incantesimo.

### STUDIARE LA MAGIA

Un personaggio che ha un valore in Mago *superiore* a 0 può studiare per incrementare l'abilità utilizzando l'ordine Studiare la magia. Questo ordine può essere dato presso un Centro abitato posseduto dalla stessa nazione del personaggio a cui viene impartito l'ordine. Utilizzandolo aumenterete il valore da 1 a 5 punti. Per ciascun personaggio può essere impartito un solo ordine Studiare la magia per turno.

### PREREQUISITI

Tutti gli incantesimi ricadono in una "lista di incantesimi". Queste liste sono organizzate in "tipi di incantesimi" dall'ordine utilizzato per lanciarle (vedi oltre). Per imparare un incantesimo che si trova su una lista, il Mago deve avere accesso a quella lista o a quell'incantesimo. Tutti i Maghi possono imparare incantesimi da qualsiasi lista che **non** sia segnalata come "Lista perduta". L'accesso a certi incantesimi sulle Liste perdute può essere ottenuto solo come risultato di un qualche incontro, di qualche artefatto o è una speciale caratteristica di una nazione (alcune nazioni hanno accesso solo a qualche incantesimo, non a tutta la lista).

Inoltre, ogni incantesimo ha un valore di difficoltà: Facile, Medio o Difficile. Prima di imparare un qualsiasi incantesimo di qualsiasi lista potrebbe essere necessario imparare un incantesimo prerequisito. Notate che un incantesimo prerequisito deve essere della lista dell'incantesimo da imparare.

Se un incantesimo che viene imparato ha valore di difficoltà uguale o inferiore a un incantesimo già conosciuto (della stessa lista) non c'è prerequisito. Inoltre, non esiste prerequisito per incantesimi Facili o per il primo della lista. In caso contrario è necessario un incantesimo prerequisito, che può essere un qualsiasi incantesimo (da quella lista) di difficoltà inferiore di un livello rispetto all'incantesimo da imparare. In casi in cui non esista un incantesimo di difficoltà inferiore di un livello, il prerequisito diventa un incantesimo inferiore di due. Se non esiste nemmeno incantesimo inferiore di due (nella stessa lista), allora non esiste prerequisito.

### RICERCA

Il valore Mago di un personaggio indica la sua capacità a imparare o ricercare un incantesimo sconosciuto. Più alto è tale valore, più facile sarà l'incantesimo e la sua ricerca. Una ricerca portata a buon fine aumenterà il numero di incantesimi conosciuti, fino al limite di 15. La ricerca può essere effettuata soltanto presso un Centro abitato posseduto dalla stessa nazione del personaggio che effettua la ricerca.

Ogni incantesimo ha associato un livello di difficoltà. Questo valore influenza la ricerca (e anche il grado di lancio) e può aiutarvi a giudicare se un personaggio è pronto per ricercare quell'incantesimo. Le reali difficoltà all'interno di questi valori variano. Ecco una guida per ricercare gli incantesimi:

**Facile** – un'abilità con un valore fra 10 e 40 ha una buona probabilità di successo.

**Medio** – un'abilità con un valore fra 30 e 70 ha una buona probabilità di successo.

**Difficile** – un'abilità con un valore fra 60 e 100 ha una buona probabilità di successo.

### GRADO DI LANCIO

Ogni incantesimo conosciuto ha anche un grado di lancio, ossia un valore che va da 1 (il minimo) a 100 (l'abilità massima). Il grado di lancio iniziale per tutti gli incantesimi si basa sul valore in Mago del personaggio al momento in cui ha imparato l'incantesimo e dal valore di difficoltà dell'incantesimo stesso.

Quando si ricerca un incantesimo, questo valore di difficoltà viene incorporato nel grado di lancio. Per lanciare un certo incantesimo, viene generato un numero da 1 a 100 e

#### LISTE DEGLI INCANTESIMI

##### **Incantesimi di Guarigione (Ordine #120)**

Padronanza della guarigione (pag. 26)  
Vie della guarigione (pag. 27)

##### **Incantesimi di Difesa (Ordine #225)**

Padronanza della barriera (pag. 27)  
Padronanza della resistenza (pag. 28)

##### **Incantesimi di Attacco (Ordine #225)**

Padronanza del fuoco (pag. 28)  
Padronanza della parola (pag. 29)  
Padronanza del vento (pag. 30)  
Evocazioni oscure (Lista perduta) (pag. 31)

##### **Incantesimi di Evocazione (Ordine #330)**

Padronanza dello spirito (Lista perduta) (pag. 32)  
Vie dell'evocazione (Lista perduta) (pag. 32)

##### **Incantesimi di Movimento (Ordine #825)**

Padronanza del movimento (pag. 33)  
Padronanza del ritorno (pag. 34)  
Padronanza del teletrasporto (Lista perduta) (pag. 34)

##### **Incantesimi di Conoscenza (Ordine #940)**

Percezioni (pag. 34)  
Divinazioni (pag. 35)  
Conoscenza dell'artefatto (pag. 35)  
Scrutare (pag. 36)  
Visioni celate (pag. 36)

viene sommato al grado di lancio. Se il risultato è superiore a 100, il lancio ha avuto successo. Il grado di abilità nel lanciare un certo incantesimo può aumentare solo lanciando quell'incantesimo con successo.

Per poter lanciare un incantesimo, un personaggio deve prima conoscerlo. Una volta effettuata una ricerca con successo, un incantesimo è disponibile a ogni turno (finché non viene "dimenticato").

Per migliorare la capacità di lancio ci si può "impraticare". Ciò viene effettuato dando l'ordine Lanciare in circostanze nelle quali gli effetti sono inadatti o non cambiano la situazione (lanciare un incantesimo di guarigione su un personaggio sano, lanciare un incantesimo di combattimento quando non c'è combattimento, lanciare un incantesimo di evocazione per 0 unità, lanciare un incantesimo di movimento sullo stesso esagono, lanciare un incantesimo di conoscenza su una zona nota...).

## DIMENTICARE

Nessun personaggio può conoscere più di 15 incantesimi nello stesso momento. Se un personaggio ne conosce già 15, ma desidera impararne un altro, dovrà "dimenticare" uno o più incantesimi che già possiede. Un personaggio può "dimenticare" fino a sei incantesimi in una volta dando l'ordine appropriato. Dimenticare un incantesimo **non** influenza gli altri conosciuti. Comunque, dimenticare il solo incantesimo conosciuto di una lista o quello di più alto livello potrebbe eliminare il prerequisito per un incantesimo che si ha intenzione di ricercare in futuro. Fate perciò attenzione...

## TIPI DI INCANTESIMI

Più avanti troverete una lista dettagliata degli incantesimi. Queste liste ricadono in uno dei diversi tipi: Guarigione, Difesa, Attacco, Evocazione, Movimento e Conoscenza.

I Maghi sono in grado di lanciare due incantesimi per turno, sempre che essi richiedano ordini di lancio diversi. Comunque, lanciare un secondo incantesimo nello stesso turno, anche se solo per impraticarsi, può ferire il personaggio che lo lancia diminuendo il suo valore di Salute, proprio come per le ferite normali. L'ammontare di Salute perduta dipende dalle difficoltà combinate dell'incantesimo lanciato.

Notate che gli incantesimi di Movimento contano come ordine di movimento permesso e incantesimo, quindi un personaggio non può cercare di muoversi nello stesso turno in cui lancia un incantesimo di Movimento. Inoltre, **sebbene l'ordine per Lanciare gli incantesimi sia un ordine dell'abilità Mago, può essere combinato con Studiare la magia sempre nello stesso turno, a differenza degli altri ordini riguardanti le abilità!**

Per lanciare un incantesimo date l'appropriato ordine di lancio (vedi oltre), facendolo seguire dal numero dell'incantesimo desiderato e da qualsiasi informazione addizionale richiesta. Il numero di ordine per lanciare un dato incantesimo (non il numero dell'incantesimo) indica la sua posizione nella Sequenza degli eventi del gioco.

# Incantesimi

(In ordine di Numero di Ordine di lancio)

## INCANTESIMI DI GUARIGIONE (ORDINE N. 120)

### Padronanza della guarigione

Guarigione minore  
Vera guarigione

### Vie della guarigione

Guarigione minore  
Vera guarigione

### Guarigione minore

Lista: Padronanza della guarigione

Difficoltà: Facile

Ordine: Lanciare incantesimo di Guarigione - 120

Numero dell'incantesimo: 2

Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esagono del lanciatore

Informazioni richieste: ID del personaggio bersaglio

Permette di lanciare Guarigione minore su qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Se riesce, l'incantesimo guarirà fino a 20 punti di Salute del bersaglio.

---

### Vera guarigione

Lista dell'incantesimo: Padronanza della guarigione

Difficoltà: Difficile

Ordine: Lanciare incantesimo di Guarigione - 120

Numero dell'incantesimo: 8

Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esagono del lanciatore

Informazioni richieste: ID del personaggio bersaglio

Permette di lanciare Vera guarigione su qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Se riesce, l'incantesimo guarirà fino a 100 punti di Salute del bersaglio.

---

## Vie della guarigione

### Guarigione maggiore

Lista dell'incantesimo: Vie della guarigione  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Guarigione - 120  
Numero dell'incantesimo: 4  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore

Informazioni richieste: ID del personaggio bersaglio

Permette di lanciare Guarigione maggiore su qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Se riesce, l'incantesimo guarirà 35 punti di Salute del bersaglio.

---

### Grande guarigione

Lista dell'incantesimo: Vie della guarigione  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Guarigione - 120  
Numero dell'incantesimo: 6  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore

Informazioni richieste: ID del personaggio bersaglio

Permette di lanciare Grande guarigione su qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Se riesce, l'incantesimo guarirà 50 punti di Salute del bersaglio.

---

## INCANTESIMI DI DIFESA (ORDINE N. 225)

### Padronanza della barriera

#### Barriere

Lista dell'incantesimo: Padronanza della barriera  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 102  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 500 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Deviazione

Lista dell'incantesimo: Padronanza della barriera  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 106  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1000 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Scudo

Lista dell'incantesimo: Padronanza della barriera  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 112  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1750 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Muro

Lista dell'incantesimo: Padronanza della barriera  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 114  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1500-2000 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Padronanza della resistenza

### Resistenza

Lista dell'incantesimo: Padronanza della resistenza  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 104  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 750 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione aggiuntiva all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Benedizione

Lista dell'incantesimo: Padronanza della resistenza  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 108  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1250 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione aggiuntiva all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Protezione

Lista dell'incantesimo: Padronanza della resistenza  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 110  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1500 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione aggiuntiva all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Muro di forza

Lista dell'incantesimo: Padronanza della resistenza  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 116  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1000-2000 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di protezione aggiuntiva all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## INCANTESIMI DI ATTACCO (ORDINE N. 225)

### Padronanza del fuoco

#### Richiamo del fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 202  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 150 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

#### Fiamme selvagge

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 204  
Richieste: 

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 50-250 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Muro di fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 206  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 100-200 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Sfere di fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Medio  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 232  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1000 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Palla di fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 234  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 500-1500 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Tempesta di fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 236  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 800-1200 punti (dividetelo per 100

in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Evocare spiriti di fuoco

Lista dell'incantesimo: Padronanza del fuoco  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 240  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1000-2000 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Padronanza della parola

### Dolore

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 208  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 250 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Calma

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 210  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 100-400 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Paralisi

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 212  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 200-300 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Agonia

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 220  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 600 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Stordimento

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 222  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 300-900 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Comando

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 224  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 450-750 punti (dividetelo per 100 in caso

di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Maledizione mortale

Lista dell'incantesimo: Padronanza della parola  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 242  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 1250-2250 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Padronanza del vento

### Richiamare venti

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 214  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 400 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Venti selvaggi

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 216  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 200-600 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Muro di vento

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 218  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 300-500 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Sfere gelide

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 226  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 800 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Palle di ghiaccio

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 228  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 400-1200 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Venti di tempesta

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 230  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 600-1000 punti (dividetelo per 100

in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Evocare spiriti del vento

Lista dell'incantesimo: Padronanza del vento  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 238  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona 750-1750 punti (dividetelo per 100 in caso di combattimento navale) di danno aggiuntivo all'esercito insieme al personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Evocazioni oscure - Lista perduta

#### Cuori timorosi

Lista dell'incantesimo: Evocazioni oscure  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 244  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo riduce temporaneamente il morale di qualsiasi esercito nemico di 10-20 punti durante il combattimento. Lanci multipli di questo incantesimo non sono cumulativi, ma verrà utilizzato il lancio più efficace. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

---

#### Evocare tempeste

Lista dell'incantesimo: Evocazioni oscure  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 246  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo costringe qualsiasi esercito nemico presente nell'esagono a utilizzare le tattiche di battaglia Standard a causa della poca visibilità. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

---

## Fanatismo

Lista dell'incantesimo: Evocazioni oscure  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Combattimento - 225  
Numero dell'incantesimo: 248  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)

Informazioni richieste: Nessuna

Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo aumenta temporaneamente il morale di ogni esercito della Nazione del lanciatore coinvolto nel combattimento di 5-15 punti. Lanci multipli di questo incantesimo non verranno cumulati, ma verrà utilizzato il lancio più efficace. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

## INCANTESIMI DI EVOCAZIONE (ORDINE N. 330)

### Padronanza dello spirito - Lista perduta

#### Debolezza

Lista dell'incantesimo: Padronanza dello spirito  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 502  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esagono
- Il personaggio bersaglio non deve essere della stessa Nazione

Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di causare la perdita di Salute al personaggio di un'altra Nazione, il quale deve essere nello stesso esagono. La perdita di Salute è uguale al valore "naturale" di Mago del lanciatore diviso 3. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

#### Malattia

Lista dell'incantesimo: Padronanza dello spirito  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 504  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esagono
- Il personaggio bersaglio non deve essere della stessa Nazione

Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di causare la perdita di livelli di Salute al personaggio di un'altra Nazione, il quale deve essere nello stesso esagono. La perdita di Salute è uguale al valore "naturale" di Mago del lanciatore diviso 2. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a

5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

#### Maledizione

Lista dell'incantesimo: Padronanza dello spirito  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 506  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esagono o in uno adiacente
- Il personaggio bersaglio non deve essere della stessa Nazione

Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di causare la perdita di livelli di Salute al personaggio di un'altra Nazione, il quale deve essere nello stesso esagono o in uno adiacente. La perdita di Salute è uguale al valore "naturale" di Mago del lanciatore diviso 2. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

### Vie dell'evocazione (Lista perduta)

#### Evocare cavalcatura

Lista dell'incantesimo: Vie dell'evocazione  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 508  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione

Informazioni richieste: n. di cavalcature

L'incantesimo permette al personaggio di evocare fino a 5 cavalcature per punto di valore "naturale" in Mago. Il personaggio deve trovarsi in un Centro abitato della propria Nazione. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

#### Evocare cibo

Lista dell'incantesimo: Vie dell'evocazione  
Difficoltà: Medio  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 510  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione oppure
- Il personaggio è insieme a un esercito

Informazioni richieste: n. di unità di cibo

L'incantesimo permette al personaggio di evocare fino a 25 unità di cibo per punto di valore "naturale" in Mago. Il personaggio deve trovarsi in un Centro abitato della propria Nazione (il cibo finisce nei magazzini) o insieme a un esercito (il cibo finisce nella carovana delle riserve). Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

### Evocare orde

Lista dell'incantesimo: Vie dell'evocazione  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Evocazione - 330  
Numero dell'incantesimo: 512  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- Il personaggio deve essere con un esercito

Informazioni richieste: n. di uomini

L'incantesimo permette al personaggio di evocare fino a 5 uomini per punto di valore "naturale" in Mago. Il personaggio deve trovarsi con un esercito. Il tipo di truppa evocata è una Milizia. Le orde arrivano equipaggiate con armi di legno, senza armatura e poco addestrate. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo. Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo.

---

## INCANTESIMI DI MOVIMENTO (ORDINE N. 825)

### Padronanza del movimento

Passo lungo  
Lista dell'incantesimo: Padronanza del movimento  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 302  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere entro 14 esagoni da quello di partenza

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in un qualsiasi esagono entro 14 esagoni da quello di partenza. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Passo veloce

Lista dell'incantesimo: Padronanza del movimento  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 304  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere entro 16 esagoni da quello di partenza

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in un qualsiasi esagono entro 16 esagoni da quello di partenza. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Padronanza del sentiero

Lista dell'incantesimo: Padronanza del movimento  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 306  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere entro 19 esagoni da quello di partenza

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in un qualsiasi esagono entro 19 esagoni da quello di partenza. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Padronanza del ritorno

#### Ritorno capitale

Lista dell'incantesimo: Padronanza del ritorno  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 308  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere la capitale
- La capitale deve essere della stessa Nazione del lanciatore

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi nell'esagono che contiene la sua capitale. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Grande ritorno

Lista dell'incantesimo: Padronanza del ritorno  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 310  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere un grande paese o una città
- Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione del lanciatore

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in un esagono che contiene un grande paese o una città della sua Nazione. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Vero ritorno

Lista dell'incantesimo: Padronanza del ritorno  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 312  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere un Centro abitato
- Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione del lanciatore

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in un esagono che contiene un Centro abitato della sua nazione. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Padronanza del teletrasporto (Lista perduta)

### Teletrasporto

Lista dell'incantesimo: Padronanza del teletrasporto  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Movimento - 825  
Numero dell'incantesimo: 314  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere di terra

Informazioni richieste: Esagono di destinazione

L'incantesimo permette al personaggio di spostarsi in qualsiasi esagono. Il movimento non può né iniziare né terminare in un esagono d'acqua. Gli ostaggi viaggeranno insieme al personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o una Compagnia, non sarà più così. E' considerato un ordine di Movimento e pertanto non può essere dato insieme ad altri ordini di Movimento. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## INCANTESIMI DI CONOSCENZA (ORDINE 940)

### Percezioni

#### Percepire alleanza

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 402  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo
- L'esagono di destinazione deve essere la capitale

Informazioni richieste: Alleanza (Male, Neutrale, Bene)

L'incantesimo permette al personaggio di percepire tutte le Nazioni che appartengono all'alleanza specificata. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

#### Percepire relazioni

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 404  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo

Informazioni richieste: ID Nazione bersaglio (1-25)

L'incantesimo permette al personaggio di percepire le relazioni che la Nazione specificata ha verso la propria. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

#### Percepire nazionalità

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 408  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo

Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di percepire la nazionalità del bersaglio specificato. L'incantesimo può essere lanciato su qualsiasi personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

#### Percepire potere

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 422  
Richieste:

- Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo

Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di percepire i gradi di abilità del personaggio specificato. L'incantesimo può essere lanciato su qualsiasi personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Percepire missione

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 424  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

L'incantesimo permette al personaggio di percepire gli ordini impartiti al personaggio specificato. L'incantesimo può essere lanciato su qualsiasi personaggio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Percepire segreti

Lista dell'incantesimo: Percezioni  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 432  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID Nazione bersaglio (1-25)

L'incantesimo permette al personaggio di percepire alcune (o tutte) le condizioni di vittoria, la posizione della capitale e/o lo status della Nazione bersaglio. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Divinazioni

### Localizzare esercito

Lista dell'incantesimo: Divinazioni  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 406  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio Comandante esercito

L'incantesimo permette al personaggio di localizzare l'esercito specificato con un errore massimo di un esagono. Il personaggio bersaglio deve comandare un esercito/flotta o lo è stato durante il turno. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Localizzare forze dell'alleanza

Lista dell'incantesimo: Divinazioni  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 410  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: Alleanza (Male, Neutrale, Bene)

L'incantesimo permette al personaggio di identificare la presenza di qualsiasi forza appartenente all'alleanza specificata entro 6 esagoni da lui. La locazione non verrà rivelata. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Localizzare personaggio con esercito

Lista dell'incantesimo: Divinazioni  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 417  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
• Il Comandante dell'esercito è situato entro 12 esagoni dal lanciatore  
Informazioni richieste: ID personaggio Comandante esercito

L'incantesimo permette di localizzare i personaggi che viaggiano con il Comandante specificato, purché l'esercito sia entro 12 esagoni dal lanciatore. La locazione dell'esercito non viene rivelata. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Localizzare forze della Nazione

Lista dell'incantesimo: Divinazioni  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 419  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: N. Nazione bersaglio (1-25)

L'incantesimo permette di localizzare tutte le forze della Nazione specificata che si trovano entro 6 esagoni dal lanciatore. Verrà rivelato solo il nome del Comandante e la locazione dell'esercito. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Vera divinazione dell'esercito

Lista dell'incantesimo: Divinazioni  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 426  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio Comandante esercito

L'incantesimo permette al personaggio di localizzare esattamente l'esercito specificato. Il personaggio bersaglio deve comandare un esercito/flotta o lo è stato durante il turno. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Conoscenza dell'artefatto

### Ricerca artefatto

Lista dell'incantesimo: Conoscenza dell'artefatto  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 412  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID artefatto

Il personaggio non deve possedere l'artefatto. Questo incantesimo permette al lanciatore di scoprire i poteri noti (e ignoti), il tipo e l'allineamento dell'artefatto specificato. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Localizzare artefatto

Lista dell'incantesimo: Conoscenza dell'artefatto  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 418  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID artefatto

Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare l'artefatto specificato con l'errore massimo di 1 esagono e determinare se è già posseduto. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Vera localizzazione dell'artefatto

Lista dell'incantesimo: Conoscenza dell'artefatto  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 428  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID artefatto

Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare esattamente l'artefatto specificato e determinare se è già posseduto. Il successo è basato sull'abilità del personaggio che usa la magia. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Scrutare

### Scrutare Centro abitato

Lista dell'incantesimo: Scrutare  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 413  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
• L'esagono scelto deve essere a non più di 12 esagoni di distanza dal lanciatore  
Informazioni richieste: Esagono scelto

Questo incantesimo permette al lanciatore di ottenere informazioni dettagliate a proposito del Centro abitato situato nell'esagono prescelto, il quale deve essere entro 12 esagoni dal lanciatore. La distanza influenza la quantità di informazioni ricevute. Le informazioni ricevute sono simili a quelle ottenute con l'ordine Esplorare Centro abitato. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Scrutare esagono

Lista dell'incantesimo: Scrutare  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 414  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
• L'esagono scelto deve essere a non più di 12 esagoni di distanza dal lanciatore  
Informazioni richieste: Esagono scelto

Questo incantesimo permette al lanciatore di ottenere informazioni dettagliate a proposito dell'esagono prescelto, che deve essere entro 12 esagoni dal lanciatore. La distanza influenza la quantità di informazioni ricevute; queste sono simili a quelle ottenute con l'ordine Esplorare esagono. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Scrutare zona

Lista dell'incantesimo: Scrutare  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 415  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
• L'esagono scelto deve essere a non più di 12 esagoni di distanza dal lanciatore  
Informazioni richieste: Esagono scelto

Questo incantesimo permette al lanciatore di ottenere informazioni dettagliate a proposito della zona per un esagono di distanza intorno a quello prescelto, il quale deve essere entro 12 esagoni dal lanciatore. La distanza influenza la quantità di informazioni ricevute, che sono simili a quelle ottenute con l'ordine Osservare area. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Scrutare personaggio

Lista dell'incantesimo: Scrutare  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 436  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

Questo incantesimo permette al lanciatore di ottenere informazioni dettagliate a proposito dei livelli di abilità, degli artefatti posseduti e degli incantesimi conosciuti dal personaggio bersaglio. La sua locazione non viene rivelata. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Visioni celate

### Rivelare produzione

Lista dell'incantesimo: Visioni celate  
Difficoltà: Facile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 416  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: Tipo di produzione (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname, cavalcature od oro)

Questo incantesimo permette di localizzare l'esagono, entro 3 da quello del lanciatore, che contiene la produzione specificata. Verranno rivelati solo 5 esagoni, e in nessun ordine particolare. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

### Rivelare personaggio

Lista dell'incantesimo: Visioni celate  
Difficoltà: Media  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 420  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare il personaggio specificato con un errore massimo di un esagono. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Vera rivelazione del personaggio

Lista dell'incantesimo: Visioni celate  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 430  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: ID personaggio bersaglio

Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare esattamente il personaggio specificato. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Rivelare Centro abitato

Lista dell'incantesimo: Visioni celate  
Difficoltà: Difficile  
Ordine: Lanciare incantesimo di Conoscenza - 940  
Numero dell'incantesimo: 434  
Richieste: • Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo  
Informazioni richieste: Esagono prescelto

Questo incantesimo permette al lanciatore una delle seguenti opzioni: A) se l'esagono prescelto contiene un Centro abitato nascosto, questo viene rivelato, ma il Centro abitato rimane nascosto. B) se l'esagono prescelto è lo stesso del personaggio (o non viene specificato esagono), e l'esagono contiene un Centro abitato nascosto, l'incantesimo per nascondere viene cancellato e il Centro abitato non è più nascosto. Il grado di lancio dell'incantesimo aumenterà da 1 a 5 punti per ogni successo.

---

## Artefatti

Gli artefatti sono le eredità magiche dei giorni antichi della Terra di Mezzo. Queste reliquie possono presentarsi sotto molte forme come anelli, bacchette magiche, armi, armature e molto altro ancora. L'acquisizione, o la perdita, dei più potenti fra questi oggetti può cambiare il corso della storia.

Gli artefatti possono essere tenuti da un personaggio, nascosti da un personaggio o da una nazione per evitare che vengano individuati, o perduti.

All'inizio della partita, quasi la metà degli artefatti presenti nella lista che vi forniamo sono perduti; essi possono essere trovati in qualsiasi tipo di terreno, comprese le acque costiere, il mare aperto e gli esagoni contenenti fiumi, sebbene la maggior parte possa essere trovata in tipi di terreno più accessibili. Gli artefatti tenuti dai personaggi si muoveranno con loro nei loro spostamenti.

Alcuni artefatti possono essere allineati con il Bene o con il Male, mentre altri (la maggior parte) non lo sono. Se un artefatto è allineato, solo un personaggio appartenente a una nazione con lo stesso allineamento può utilizzarlo, anche se un personaggio di allineamento diverso può comunque possederlo e portarlo con sé (gli viene precluso solo l'utilizzo). Quegli artefatti che non hanno allineamento non hanno simili limitazioni.

Gli artefatti sono di due tipi: quelli che devono essere "utilizzati" e quelli che sono "latenti" e influenzano il personaggio in ogni momento. Un artefatto latente donerà automaticamente i propri poteri al portatore. Uno che deve essere utilizzato può donare i propri poteri solo quando viene impartito al personaggio l'ordine appropriato di Usare l'artefatto. Se un artefatto aumenta il valore di abilità "naturale" o le capacità di un personaggio, di solito è latente e aumenterà le probabilità di successo nelle missioni. Per esempio, se un

personaggio ha un valore in Mago pari a 40 e ha un artefatto che lo aumenta di 15, il personaggio avrà un valore "netto" in Mago pari a 55. **Il valore netto influenza le possibilità di successo nel compiere una missione, nell'eseguire un ordine o nel lanciare un incantesimo, ma non influenza gli effetti né della missione né dell'ordine né dell'incantesimo.**

Gli artefatti non possono aumentare i valori di abilità pari a 0. Notate che muoversi silenziosamente non è un'abilità, quindi non può essere aumentato dagli artefatti.

Altri artefatti hanno poteri specifici e devono essere utilizzati dando l'ordine adatto nel turno in cui si vogliono godere i benefici. Alcuni artefatti hanno poteri nascosti, che possono essere scoperti solo con l'incantesimo Ricercare artefatto. I poteri nascosti possono permettere al possessore l'accesso a Liste perdute di incantesimi, possono dare migliori possibilità di sconfiggere alcune creature o personaggi non giocanti, e infine permettere di lanciare alcuni incantesimi, anche ai personaggi che non sono Maghi! Ogni potere nascosto presente su un artefatto, una volta che diviene noto, viene considerato "latente" e può essere utilizzato automaticamente dal possessore.

Nessun artefatto può essere utilizzato più di una volta per turno. Gli artefatti da combattimento in uso compariranno con una "✓" accanto a essi, nella sezione della scheda di risposta riguardante il personaggio. Ogni artefatto da combattimento in uso rimarrà tale finché non verrà lasciato o trasferito, o finché non ne verrà posto in uso un altro artefatto da combattimento.

I valori delle abilità incrementati dagli artefatti compariranno fra parentesi accanto al valore di base. Per esempio, un personaggio con l'abilità Comando con un valore pari a 50 che ha un artefatto che aggiunge 10 a questo valore, verrà mostrato così sulla scheda di risposta: Comando 50 (60). I bonus al valore di lancio degli incantesimi verranno anch'essi mostrati sulla risposta accanto a "Incantesimi" nella sezione riguardante il personaggio, e non sono compresi nel valore di lancio segnalato.

I valori di abilità incrementati dagli artefatti possono superare il normale limite di 100.

Gli artefatti possono essere trasportati dai personaggi e trasferiti fra di loro. Un personaggio non può mai possederne più di 6 per volta: per poterne acquisire un altro dovrà prima lasciare o trasferire uno degli artefatti che sono in suo possesso.

Gli artefatti possono essere lasciati in un esagono o presso un Centro abitato. Se vengono lasciati in un esagono, allora diventano *perduti*. Un personaggio può ritrovarli con un colpo di fortuna o cercando l'artefatto specifico. Ovviamente, il personaggio che ha lasciato l'artefatto saprà dove cercare e avrà una maggiore possibilità di trovarlo.

Ogni artefatto ha un "livello" associato a esso, che determina la forza relativa dell'artefatto. I livelli non vengono rilevati, ma possono essere desunti dalla meccanica di gioco. Le possibilità di trovare un artefatto perduto sono relative al livello dell'artefatto stesso e alle difficoltà poste dal terreno (questo conta anche per colui che lo eventualmente lasciato), dal momento che i tesori nascosti hanno un modo per cui possono essere scoperti e spostati.

Se l'artefatto viene lasciato presso un Centro abitato della nazione del personaggio che lo ha lasciato, viene considerato "nascosto", e per quel personaggio o qualsiasi altro della stessa nazione le possibilità di recuperarlo sono maggiori che non se si trattasse di un artefatto "perduto". I personaggi

appartenenti ad altre nazioni potrebbero cercare quello specifico artefatto (se sanno che si trovava nell'esagono), ma per loro sarà più difficile trovarlo.

Poco è noto, anche ai Saggi, sui poteri e gli effetti dell'Unico Anello. Si sa che ha una volontà propria. Ci vorrà un personaggio potente o fortunato per localizzarlo e recuperarlo. Il personaggio dovrà comunque essere innocente o innocuo perché possa portarlo a lungo...

## ELENCO DEGLI ARTEFATTI

Aedring	Caranhach	Gildagor	Ossanna
Aeglin	Cintura di Durin	Glosovagil	Palantir di Amon Sul
Aercrist	Collare del Comando	Gordur	Palantir di Annuminas
Amuleto padronanza del Mare	Collare di Potere	Guanti del Topo	Palantir di Minas Anor
Anarmacil	Collohwesta	Guerra Danzante	Palantir di Minas Ithil
Anarcuin	Corantir	Gûlthalion	Palantir di Orthanc
Andúril	Corona Ovir	Gurthang	Palantir di Osgiliath
Anello Azzurro	Craig-olf-Ti	Gurthdur	Pettorale
Anello del Legame	Cubeleg	Gúthwinë	Pugnale della Saggezza Verde
Anello del Re Stregone	Cubragol	Herugrim	Pungolo
Anello del Vento	Cuiviegurth	Hue Changer	Punta di Sangue
Anello dell'Anima	Culok	Kirrauko	Raukambar
Anello dell'Astronomia	Curaran	Lama Ardente	Rauzgnagli
Anello dell'Impersonificazione	Daecollo	Lama del Sovrintendente	Ringil
Anello della Magia di Ferro	Dagnirdraug	Lama della Foresta	Romoquenro
Anello di Angrenost	Durcarak	Lama di Fuoco	Rúnya
Anello di Axardil	Durcrist	Lama di Tuono	Scettro di Hent
Anello di Barahir	Durlachiel	Lama Possente	Scorrisangue
Anello di Curufin	E Mere Vardo	Lancia Brôdic	Scremacqua
Anello di Sangue	E Thron	Lancia della Ricerca	Scudo del Signore dei Cavalli
Anello Sacerdotale Wôlor	E Voronwë	Lancia di Bladorthin	Scudo di Anrion
Angbor	Elenrûth	Libro Nero	Scudo di Durin
Angian	Elenya	Lingua Pungente	Sfera dell'Oscura Visione
Anguirel	Elfhewer	Macirillë	Sfera della Visione
Aracu	Elhach	Maikarama	Sil-Maegil
Aranrûth	Elmo d'Ombra	Maledizione d'Odio	Silmaruth
Aratocam	Elmo del Re Mumak	Mantello degli Abissi	Spada dell'Alba
Arco Azzurro	Elmo del Teschio	Mantello dei Cieli	Spada della Distruzione dell'Anima
Arco delle Nubi	Elmo dell'Oscurità	Mantello del Valacirca	Spada Fendente
Arco di Tuono e d'Osso	Elmo della Percezione	Mantello della Protezione	Spuma lucente
Arco Senza Tempeste	Elmo di Drago del Dor-Lomin	Mantello della Segretezza	Scquarcio nella Notte
Armatura di Drago	Elmo di Isildur	Mantello di Duvorn	Stivali di Ferro
Armatura di Morgul	Elmo di Sen Jey	Maranya	Sulhelka
Armatura Nera	Erivagil	Martello della Neve	Talismano dell'Assorbimento
Ar-sil	Falce dei Cieli	Martello di Piediferro	Taurin
Ascia della Luna	Fascia di Slaeg	Martello Giallo	Tavolette della Sapienza Oscura
Ascia di Braogha	Fauci notturne	Mazza da battaglia K'Purian	Thôlogaer Ciryatano
Ascia di Din	Fendispuma	Mazza del Cacciatore	Thrakurghash
Ascia di Durin	Fenditroll	Mazza di Fuoco	Tinculin
Bacchetta d'Argento di Andunie	Fendivento	Mazza di pietra di Setmaenen	Turantir
Bastone del Serpente	Fioretto di Daeron	Miramarth	Uccisore di Cavalli
Bastone del Viandante	Flagelli delle cavalcatore	Mirlammenrim	Ul-kai
Bastone della Padronanza della Terra	Flagello degli Elfi	Morgurth	Ungolrist
Bastone delle Tempeste	Flagello degli Orchi	Morlhach	Usriev
Bastone di Bronzo	Flagello degli Spettri	Mormacil	Vasamacil
Bastone Nero	Flagello dei Troll	Mothras	Vesti dei Sacerdoti orcheschi
Belthroning	Flagello del Credente	Nallagurth	Vesti di Aman
Bracciale del Bosco Profondo	Flagello Equino	Navorn	Vesti di Loil
Bracciali delle Brume	Flagello Teschio	Nazgauga	Vesti di Rose
Bracciali di Chennacatt	Fonhrad	Neldelhach	Voce della Torre Oscura
C'megil	Fuinrauko	Ombra del bosco	
Calninquë	Gaerennon	Ongrum	
Calris	Gaergil	Orcrist	
	Gersebroc	Orcrist	
	Giavellotto di Sauron	Orcruin	

# Combattimento

Nel GPTM il combattimento è decisivo. Le Sfide, il combattimento fra eserciti/flotte e gli assalti ai Centri abitati continueranno finché una fazione non verrà sconfitta. Nelle Sfide personali il personaggio sconfitto muore. Nel combattimento fra eserciti/flotte e negli assalti ai Centri abitati le truppe sconfitte verranno uccise o mandate in rotta. In combattimento, i personaggi della fazione sconfitta possono riuscire a fuggire, essere uccisi o finire catturati. Nelle Sfide personali e nel combattimento fra eserciti/flotte gli ostaggi tenuti da un personaggio che viene ucciso o catturato fuggono automaticamente.

Il combattimento avviene seguendo questo ordine: Sfide personali, combattimenti fra flotte, combattimenti fra eserciti, assalti/assedi ai Centri abitati.

## SFIDE PERSONALI

In un modo dove il Bene e il Male sono in continua lotta, e dove le vittorie personali possono fare la differenza fra il successo e il fallimento, il codice delle Sfide personali è tenuto in grande considerazione.

Ogni volta che un personaggio si trova in un esagono insieme a un altro personaggio, possono sfidarsi l'un l'altro. Il personaggio sfidato non può essere né un ostaggio né della stessa nazione dello sfidante (sebbene possa essere di una nazione appartenente alla stessa fazione). Da parte sua, lo sfidato dovrà indicare se accetta la Sfida; se non viene rifiutata, si considererà la Sfida come accettata.

La Sfida può essere offerta a un personaggio specifico, ma l'opzione di accettare/rifiutare è generale; in altre parole, un personaggio può solo accettare tutte le Sfide o rifiutarle tutte per quel turno.

Se un personaggio offre una Sfida, e questa viene rifiutata, in seguito deve accettare la prima Sfida che gli viene offerta in quel turno. Se una Sfida viene offerta e accettata, ha inizio il combattimento. Se ci sono più Sfide personali, l'ordine sarà dato dal valore in Sfida di ciascun personaggio.

Una Sfida può essere lanciata a qualsiasi personaggio di qualsiasi nazione (eccetto la vostra), senza tener conto né delle alleanze né delle relazioni!

Il successo in una Sfida aumenterà le abilità del personaggio vittorioso. Se il personaggio in questione è il Comandante di un esercito, il successo aumenterà anche il Morale delle truppe, mentre quello dell'esercito dello sconfitto diminuirà. Se un esercito perde il proprio Comandante a causa di una Sfida e non è presente nessun altro personaggio con un valore in Comando, l'esercito andrà in rotta e verrà sciolto.

Se la Sfida viene rifiutata dal Comandante di un esercito, il Morale delle truppe dello sfidante aumenterà comunque, mentre quello delle truppe avversarie diminuirà. Una volta che un personaggio ha combattuto una Sfida, ogni altra Sfida durante quel turno verrà rifiutata senza perdite di onore. In altre parole, un personaggio può combattere una sola Sfida personale per turno.

I Comandanti di eserciti/flotte possono ricevere una Sfida solo dai personaggi insieme a un esercito/flotta o che ne sono il Comandante. Questo significa che un personaggio solitario non può lanciare una Sfida "a sorpresa" a un Comandante. I personaggi con un esercito/flotta possono comunque affrontare/lanciare una Sfida a chiunque, anche a personaggi non legati a un esercito.

Il grado di Sfida viene calcolato per ciascun personaggio

e mostrato insieme ai valori nelle abilità e alla Salute sulla scheda di risposta. Il grado stampato comprenderà ogni bonus derivante da artefatti (gli artefatti da combattimento utilizzati nelle Sfide personali vedono ridotto il loro effetto). Il risultato è il grado reale utilizzato nelle Sfide personali (vedi gli esempi).

## COMBATTIMENTO NAVALE

Nel combattimento navale, la battaglia avviene fra le navi di flotte avversarie in qualsiasi esagono che una flotta può normalmente occupare. Le truppe sono divise equamente fra i trasporti e non partecipano al combattimento. Se un trasporto viene perduto, le truppe seguono la stessa sorte. Comunque, dal momento che le navi da guerra sono progettate per difendere i trasporti, saranno esse a venire distrutte prima che vengano in qualche modo danneggiati i trasporti.

Il combattimento navale viene influenzato dal valore in Comando dei Comandanti di flotta coinvolti, dalla tattica utilizzata, dalle relazioni fra le nazioni, dagli artefatti e dagli incantesimi utilizzati in battaglia (gli artefatti da combattimento e alcuni incantesimi utilizzati nel combattimento navale vedono ridotto il loro effetto) e anche dall'esperienza della nazione con le navi. I trasporti hanno tutti forza 1, indipendentemente dalla nazione di appartenenza; la forza delle navi da guerra è invece legata alla nazione, e il valore è riportato nella tabella a pag. \$\$\$; tutte le navi (trasporti e navi da guerra) di qualsiasi nazione hanno sempre una costituzione pari a 3.

Le flotte possono attaccare solo nazioni Disprezzate od Odiare, ma si difenderanno contro qualsiasi nazione che le attaccherà. Più grande è la differenza fra le relazioni che avete nei confronti della nazione attaccata e quelle che essa ha nei vostri, più grande sarà il beneficio ricevuto dalla flotta in combattimento. Per esempio, il Re Stregone Odiare i Corsari, quindi la sua flotta otterrà maggiori benefici quando attaccherà navi di quella nazione. Se i Corsari fossero Tolleranti nei confronti del Re Stregone, essi subirebbero una penalità in difesa.

Una flotta può prepararsi al combattimento senza dare un ordine di attacco, ma utilizzando l'ordine Difendere. Utilizzando questo ordine, se viene attaccata la flotta entrerà in combattimento, quindi tale ordine presuppone che la flotta non desideri iniziare una battaglia, ma che difenderà quell'esagono se ce ne fosse il bisogno.

Una flotta non può normalmente essere attaccata da un esercito nemico (per esempio presso un esagono di spiaggia), a meno che non sia la flotta a iniziare il combattimento. In un caso simile, la flotta ancorerà le proprie navi e sbarcherà le truppe per dare battaglia. Comunque, se la flotta ha l'ordine Difendere e viene attaccata da un esercito nemico, allora la flotta ancorerà le proprie navi e sbarcherà per difendere l'esagono. Se l'esagono contiene anche un Centro abitato appartenente alla flotta in difesa, l'ordine "Difendere" istruirà anche la flotta a ancorare le navi, sbarcare e difendere il Centro abitato.

È possibile che una flotta affronti tre combattimenti in un turno: 1) flotta contro flotta, 2) flotta (adesso esercito) contro esercito e 3) flotta (adesso esercito) contro Centro abitato.

## COMBATTIMENTO TERRESTRE

I combattimenti terrestri dipendono dalla qualità e dalla quantità delle truppe, e dal valore in Comando del Comandante. Viene anche preso in considerazione il morale

EFFICACIA SUL TERRENO DELLE TRUPPE							
Tipo di truppa	Spiaggia	Pianura	Collina	Foresta	Deserto	Palude	Montagna
Cavalleria Pesante	Media	Buona	Poca	Poca	Media	Poca	Poca
Cavalleria Leggera	Buona	Buona	Media	Poca	Buona	Poca	Poca
Fanteria Pesante	Media	Buona	Media	Media	Media	Poca	Poca
Fanteria Leggera	Media	Media	Buona	Media	Media	Media	Media
Arcieri	Media	Buona	Buona	Media	Buona	Poca	Media
Milizia	Media	Buona	Buona	Media	Media	Media	Media

#### ESEMPIO DI VARIAZIONI DEI MODIFICATORI NEL COMBATTIMENTO

Valore di comando	da 10 a 100
Mod. del clima per la nazione	da 75% a 100%
Mod. del terreno per la nazione	da 80% a 120%
Mod. delle relazioni per la nazione	da 90% a 125%
Grado di morale dell'esercito	da 1 a 100
Grado di addestramento delle truppe	da 1 a 100
Grado di arma delle truppe	da 1 a 100
Grado di armatura delle truppe	da 1 a 100
Mod. del terreno per le truppe	da 60% a 100%
Mod. delle tattiche per le truppe	da 90% a 115%
Lealtà del centro abitato	da 1 a 100

#### EFFETTI DELLE RELAZIONI TRA NAZIONI SUL COMBATTIMENTO

Relazione verso l'esercito nemico	Effetto sulla forza di combattimento
Tollerante	-10%
Neutrale	0%
Disprezzo	+10%
Odio	+25%

#### TATTICHE A CONFRONTO

Tattica	Migliore contro	Peggiora contro
Carica	Toccata e fuga	Imboscata
Fianco	Imboscata	Circondare
Standard	Fianco	Carica
Circondare	Fianco	Toccata e fuga
Toccata e fuga	Circondare	Fianco
Imboscata	Carica	Fianco

#### TATTICHE DI COMBATTIMENTO

Tattica	Codice	Descrizione
Carica	CA	Tutte le vostre forze effettuano un attacco totale contro le prime linee nemiche
Fianco	FI	Parte delle vostre truppe si scaglia contro le prime linee nemiche, mentre un'altra parte le aggira su un fianco e attacca il lato vulnerabile e le retrovie del nemico
Standard	ST	Le vostre forze vengono divise equamente fra le prime linee e i fianchi del nemico
Circondare	CI	Tentate di circondare completamente il nemico con le vostre forze. Questo gli taglia la ritirata e non gli consente di portare in salvo i suoi uomini
Toccata e fuga	TF	Dividete le vostre forze in molte piccole unità che eseguono rapide schermaglie di attacco/ritirata contro il nemico
Imboscata	IM	Utilizzate il terreno a disposizione per nascondere e proteggere le vostre forze, tentando di condurre il nemico nella zona per un attacco a sorpresa

#### TATTICHE E TIPI DI TRUPPA A CONFRONTO

Tipo di truppa	Tattica	
	Migliore	Peggiora
Cavalleria Pesante	Carica	Imboscata
Cavalleria Leggera	Circondare	Imboscata
Fanteria Pesante	Fianco	Circondare
Fanteria Leggera	Toccata e fuga	Carica
Arcieri	Imboscata	Fianco
Milizia	Toccata e fuga	Carica

## ESEMPIO DI ALGORITMO PER IL COMBATTIMENTO PERSONALE

Borgen il Forte contro Urdicar il Mago Oscuro (con un artefatto latente +15 abilità Mago)

	<b>Borgen</b>	<b>Urdicar</b>
Valore Comando (100%)	50	0
Valore Mago (100%)	0	50 (+15 per l'artefatto)
Valore Agente (75%)	30	0
Valore Emissario (50%)	0	0

- Calcolare il valore "di base" aggiungendo qualsiasi artefatto latente o "in uso" a ciascun valore di abilità (gli artefatti da combattimento utilizzati nelle Sfide personali vedono i loro effetti ridotti al 10% del valore di combattimento).
- Calcolate il valore "netto" moltiplicando il valore "di base" per la percentuale accanto a ogni valore di abilità.
- Prendete il valore "netto" più elevato e aggiungete il 25% dei tre valori "netti" inutilizzati.
- Il totale dei valori "netti" è pari alla quantità di danno che il personaggio può infliggere.
- Il valore di Salute è l'ammontare di danno che un personaggio può assorbire.

	<b>Borgen</b>	<b>Urdicar</b>
Valore netto più elevato	50	65
25% dei valori netti inutilizzati	7	0
<b>Totale dei valori netti</b>	<b>57</b>	<b>65</b>
Valor di Salute iniziale	100	100

Ogni round, viene generato un numero di attacco (1-100), che viene poi aggiunto alla quantità di danno che ogni personaggio può infliggere. C'è il 5% di possibilità ogni round che un personaggio ottenga un successo critico o un fallimento critico con gli incantesimi o con le armi. Un successo critico dà al personaggio un lancio addizionale (1-100) da aggiungere alla somma. Un fallimento critico aggiunge il risultato di un lancio addizionale (1-100) alla somma dell'avversario. Le due somme vengono confrontate e il danno potenziale è uguale alla differenza fra le due somme. Poi il personaggio con la somma più bassa subisce ferite variabili da 1 al danno potenziale. Questo significa che più grande la differenza fra le due somme, maggiore è il danno potenziale che un personaggio può infliggere all'altro ogni turno. Questo processo continua finché un personaggio non vede il proprio valore di Salute scendere a zero o meno. Una volta che ciò è accaduto, il personaggio è morto e il combattimento termina. Ogni artefatto che aveva con sé può entrare in possesso del vincitore, a meno che questo non abbia già il numero massimo di artefatti. Se il vincitore non può prendere tutti gli artefatti dello sconfitto, rimarranno a terra in quell'esagono. Esempio:

### Round 1

90	Valore di Salute	100
64	Lancio di attacco (1-100)	28
(64+57) 121	Totale di attacco (28+65)	93
	Danno potenziale (121-93) = 28	
	Lancio per il danno (1-28)	22
	Danno subito	22

### Round 2

90	Nuovo Valore di Salute	78	ossia (100-22)
73	Lancio di attacco (1-100)	98	
-	Lancio critico aggiuntivo	34	
(73+57) 130	Totale di attacco (65+98+34)	197	
	Danno potenziale (197-130) = 67		
45	Lancio per il danno (1-67)		
45	Danno subito	0	

### Round 3

(90-45)	45	Nuovo valore di Salute	78
---------	----	------------------------	----

ecc...

Se Urdicar sconfigge Borgen in combattimento personale senza subire ulteriori ferite, avrà un valore di Salute finale pari a 78. Se Borgen vince, potrà anche acquisire l'artefatto di Urdicar come bottino!

Se Borgen muore ed è il Comandante di un esercito, senza altri personaggi presenti il suo esercito verrà considerato abbandonato e di disperderà... prima di qualsiasi battaglia!

## ESEMPIO DI ALGORITMO PER IL COMBATTIMENTO FRA ESERCITI

Il combattimento fra eserciti è una cosa complicata. Per ogni combattente:

- A) Calcolate la forza totale ideale delle truppe.
- B) Calcolate la costituzione di base delle truppe.
- C) Calcolate il modificatore medio alla forza delle truppe.
- D) Calcolate il modificatore medio alla forza dell'esercito.
- E) Calcolate la forza reale delle truppe moltiplicando il modificatore medio per le truppe (%) per il numero di uomini di ciascun tipo di truppa.
- F) Calcolate la forza di base dell'esercito sommando la forza reale di ciascun tipo di truppa.
- G) Calcolate la forza dell'esercito moltiplicando il modificatore medio per l'esercito (%) per la forza di base dell'esercito.
- H) Calcolate la forza dell'esercito confrontando le tattiche scelte per ogni esercito e moltiplicate il modificatore per la forza dell'esercito.
- I) Calcolate la forza dell'esercito determinando le relazioni fra le Nazioni di ciascun esercito e moltiplicate il modificatore per la forza dell'esercito.
- J) Calcolate la forza dell'esercito aggiungendo eventuali punti derivanti da incantesimi offensivi da combattimento che sono stati lanciati.
- K) Calcolate la forza finale dell'esercito aggiungendo i punti donati da eventuali artefatti da combattimento utilizzati.
- L) Calcolate la forza finale dell'esercito aggiungendo 50 punti per ciascuna macchina da guerra con l'esercito.
- M) Calcolate la costituzione delle truppe dell'esercito moltiplicando (1+Grado di armatura (%)) per il numero di uomini di ciascun tipo di truppa.
- N) Calcolate la costituzione dell'esercito sommando la costituzione reale delle truppe per ciascun tipo di truppa.
- O) Calcolate la costituzione finale dell'esercito aggiungendo eventuali punti derivanti da incantesimi difensivi.

Esempio: **Borgen il Forte contro Gorgûn** (con Urdicar il Mago Oscuro che lancia un incantesimo da combattimento da 1000 punti)

Clima: temperato; Terreno: pianura; Tattica: Borgen sceglie Carica, Gorgûn sceglie Fianco

Relazioni nei confronti dell'altra Nazione: Borgen Disprezza la Nazione dell'avversario, Gorgûn è Neutrale verso Borgen

Modificatori per l'esercito		Borgen	Gorgûn		
F1 – Valore in Comando		50			30
F2 – Modificatore climatico per la Nazione		100			90
F3 – Modificatore del terreno per la Nazione		110			95
F4 – Grado di morale		65			35
<b>F5 – Modificatore medio per l'esercito (F1+F2+F3+F4)/4</b>		81			63
<b>F6 – Modificatore tattica contro tattica</b>		+100%			+100%
<b>F7 – Modificatore per le relazioni</b>		+110%			+100%
Modificatori per le truppe		Cavalleria pesante	Fanteria leggera	Fanteria pesante	Arceri
N. Uomini		500	500	1000	500
<b>F8 – Forza ideale delle truppe</b>	(500x16)	8000	(500x5) 2500	(1000x10) 10000	(500x6) 3000
<b>F9 – Costituzione di base delle truppe</b>	(500x16)	8000	(500x5) 2500	(1000x10) 10000	(500x2) 1000
F10 – Grado di allenamento		69	40	40	30
F11 – Grado di arma		60	30	30	60
F12 – Modificatore del terreno per le truppe		100	80	100	90
F13 – Modificatore della tattica per le truppe		115	90	110	90
<b>F14 – Modif. medio delle truppe (F10+F11+F12+F13)/4</b>		86	60	70	68
<b>F15 – Modificatore del Grado di armatura</b>		40	30	30	10
F16 – Forza base delle truppe dell'esercito (F8/100xF14)		6880	1500	7000	2040
F17 – Cost. base dell'esercito (F9+(F9/100xF15)		11200	3250	13000	1100
F18 – Forza delle truppe dell'esercito (F16/100xF5)		6788			5695
F19 – Costituzione delle truppe dell'esercito (F17)		14450			14100
F20 – Forza delle truppe dell'esercito (e tattica) (F18/100xF6)		6788			5695
F21 – Forza delle truppe dell'esercito (e relazioni) (F18/100xF7)		7467			5695
F22 – Incantesimi da combattimento offensivi		0			1000
F23 – Incantesimi da combattimento difensivi		0			0
F24 – Macchine da guerra (50 contro 0)		2500			0
<b>F25 – Forza delle truppe dell'esercito (F21+F22+F23+F24)</b>		9967			6695
<b>F26 – Costituzione delle truppe dell'esercito (F19)</b>		14450			14100

Come potete vedere dall'esempio, l'esercito di Borgen, sebbene inferiore 3/2 in quanto a numero di uomini, in virtù dell'addestramento e dell'equipaggiamento, delle buone tattiche, di un abile Comandante, delle macchine da guerra e di altri fattori è comunque in grado di scendere in campo contro una forza superiore.

Quello che seguirà sarà un'attività round dopo round dove, iniziando con la forza e la costituzione calcolate sopra, la forza di ciascun esercito viene sottratta alla costituzione del nemico, finché uno o entrambi gli eserciti raggiungono costituzione zero e il combattimento termina. In caso compaiano più di due avversari, la forza viene divisa proporzionalmente fra essi e le tattiche vengono aggiustate adeguatamente.

Tutti i combattimenti fra eserciti terminano con una singola vittoria. L'esercito sconfitto viene considerato in rotta o distrutto. Il Comandante e gli eventuali personaggi insieme all'esercito sconfitto possono fuggire, restare uccisi o essere catturati.

## ESEMPIO DI ALGORITMO PER IL COMBATTIMENTO CON I CENTRI ABITATI

Le attività degli eserciti contro i Centri abitati possono avere varie forme. L'esercito può decidere di minacciare (per evitare perdite fra le sue fila), di catturare (per evitare danni al Centro abitato), di distruggere (perché non venga più utilizzato in futuro) o assediare (per evitare perdite fra le sue fila e danni al Centro abitato a spese di tempo e di lealtà). Bisogna inoltre affrontare ogni esercito eventualmente posto a difesa del Centro abitato.

**Catturare/distruggere un Centro abitato:** l'assalto al Centro abitato procede in modo simile al combattimento fra eserciti, fatta eccezione che viene considerato un solo turno per determinarne gli effetti. Nei casi in cui compare più di un avversario, i danni vengono divisi proporzionalmente fra le forze. Per lo scopo degli ordini, un Centro abitato viene considerato "assedato" ogni turno in cui avviene un tentativo di catturare/distruggere, che abbia successo o meno.

A) Calcolate la forza e la costituzione delle truppe dell'esercito. E' la stessa procedura che nel caso del combattimento fra eserciti, eccettuato il fatto che non vengono considerate le tattiche.

B) Calcolate il valore di assalto delle macchine da guerra dell'esercito (contano come 200 punti ciascuna).

C) Determinate il valore di fortificazione del Centro abitato, per livello.

D) Se sono presenti delle fortificazioni, il valore di assalto delle macchine da guerra viene confrontato con esso e, se il primo è uguale al secondo o più grande, le fortificazioni del Centro abitato vengono considerate distrutte. Se il valore in difesa di queste fortificazioni è invece più grande, il loro livello viene ridotto in proporzione al valore di assalto delle macchine da guerra.

E) Determinate il valore del Centro abitato per dimensione, e aggiungete il rimanente valore delle fortificazioni. La difesa del Centro abitato è data da questa somma, modificata dalla lealtà.

F) La forza delle truppe dell'esercito viene quindi confrontata alla difesa del Centro abitato e, se la prima è più grande, il Centro abitato viene catturato/distrutto e le sue dimensioni ridotte. Se il valore difensivo del Centro abitato è maggiore, l'esercito viene respinto senza cambiamenti né di possesso né di dimensioni.

G) Calcolate la percentuale di perdite nell'esercito che assalta sottraendo la difesa del Centro abitato dalla costituzione delle truppe dell'esercito. Se questa costituzione raggiunge lo zero o meno, alla fine dell'assalto l'esercito viene distrutto. Se la costituzione delle truppe dell'esercito è invece superiore a zero, il danno verrà subito da questa e le perdite avverranno tra tutti i tipi di truppa.

H) Se alla fine dell'assalto non dovessero essere distrutti né il Centro abitato né l'esercito, è possibile che il turno seguente il conflitto continui.

Per esempio: utilizzando le cifre dell'esempio precedente, l'esercito di Borgen sta attaccando un grande paese, fortificato con un castello, lealtà 85%. L'esercito di Borgen possiede 50 macchine da guerra.

Forza delle truppe dell'esercito	7467
Costituzione delle truppe dell'esercito	14700
Valore delle macchine da assedio	(200x50) = 10000
Valore della fortificazione (castello)	10000
Valore del Centro abitato	2500
Difesa del Centro abitato (2500+0[10000-10000])x(185%[lealtà])	4625
Danni all'esercito (4625/14700)	circa 32%

Dal momento che il valore di assalto delle macchine da guerra (10000) è uguale a quello della fortificazione, quest'ultima viene distrutta. La forza delle truppe dell'esercito (7467) è maggiore della difesa del Centro abitato, quindi il quest'ultimo cade. Gli effetti sulle sue dimensioni dipendono dall'ordine dato (catturare o distruggere), ma nel caso di questo esempio le fortificazioni non saranno comunque più presenti. Se l'esercito di Borgen avesse posseduto anche una sola macchina da guerra in meno, la fortificazione sarebbe stata ridotta, ma sarebbe rimasta, e le difese del Centro abitato sarebbero aumentate.

dell'esercito, le relazioni, la tattica scelta, l'addestramento, il terreno e il clima dell'esagono (gli eserciti combattono meglio in terreni e climi con i quali hanno familiarità), gli artefatti utilizzati, le eventuali macchine da guerra e gli incantesimi lanciati durante la battaglia.

Gli eserciti possono attaccare solo le nazioni Disprezzate od Odiare, ma si difenderanno contro qualsiasi nazione che le attaccherà. Più grande è la differenza fra le relazioni che avete nei confronti della nazione attaccata e quelle che essa ha nei vostri, maggiore sarà il beneficio ricevuto dal vostro esercito in combattimento. Per esempio, il Re Stregone Odiare i Corsari, quindi il suo esercito otterrà maggiori benefici quando attaccherà quella nazione. Se i Corsari fossero Toll-eranti nei confronti del Re Stregone, essi subirebbero una penalità in difesa.

Un esercito può prepararsi al combattimento senza dare un ordine di attacco, ma utilizzando l'ordine Difendere. Utilizzando questo ordine, se viene attaccato, l'esercito entrerà in combattimento utilizzando la tattica scelta, pertanto tale ordine presuppone che l'esercito non desideri iniziare una battaglia, ma che difenderà quell'esagono se ce ne fosse il bisogno.

Una flotta non può normalmente essere attaccata da un esercito nemico (per esempio presso un esagono di spiaggia), a meno che non sia la flotta a iniziare il combattimento. In un caso simile, la flotta ancorerà le proprie navi e sbarcherà le truppe per dare battaglia.

Un esercito può anche eseguire l'ordine Resistere (da non confondere con Difendere). Normalmente, all'inizio del movimento, gli eserciti possono uscire dall'esagono che occupavano senza tener conto di quali eserciti/Centri abitati ci sono. In questo caso supponiamo che, se un esercito voleva limitare il movimento di un altro esercito attaccandolo, lo avrebbe fatto. Comunque, se l'esercito volesse solo evitare il movimento verso un esagono specifico (senza combattere), l'ordine Resistere glielo permetterà. Più semplicemente, Resistere non proibirà a un esercito di *entrare* nel vostro esagono dai lati difesi, ma cercherà di evitare che un esercito *lasci* il vostro esagono da uno dei lati difesi. Notate che l'ordine Resistere è un ordine di movimento, per cui non potrà essere sommato ad altri ordini di movimento (non è possibile perciò dare al proprio esercito l'ordine di Resistere in una determinata posizione e poi muoversi).

Anche gli incantesimi e gli artefatti contribuiscono ai risultati di una battaglia. I punti di danno causati da incantesimi offensivi vengono aggiunti direttamente alla forza dell'esercito. I punti assorbiti dagli incantesimi difensivi verranno sottratti direttamente dalla forza dell'avversario *prima* che questa venga utilizzata contro il vostro esercito. Ogni macchina da guerra presente nell'esercito contribuirà con 50 punti forza.

Dopo il combattimento esercito contro esercito, un esercito coinvolto che sopravvive cercherà di rubare dalle riserve del nemico. Questo è automatico. La possibilità di successo dipende dalla proporzione delle truppe restanti a ciascun esercito e dei valori di Comando di ciascun Comandante rimasto.

La maggior parte dei combattimenti avverrà fra due eserciti. Comunque, in quei casi in cui un esercito affronta più avversari, le forze verranno divise proporzionalmente fra i suoi nemici utilizzando le tattiche fornite. Nelle tabelle in fondo al volume sono riportati alcuni fattori e la loro influenza sul combattimento.

## COMBATTIMENTO CON I CENTRI ABITATI

Gli eserciti sono le sole entità che possono minacciare, assediare o attaccare i Centri abitati. Le flotte alle quali viene dato ordine di attaccare un Centro abitato, prima sbarcheranno le truppe e poi queste effettueranno l'attacco.

Minacciare un Centro abitato è un modo per ottenerne il possesso senza perdere truppe. Per aver successo, l'esercito deve essere abbastanza grande da sopraffare le difese intrinseche del Centro abitato, basate sulle dimensioni, sulla lealtà, sulle fortificazioni e sulla presenza di eventuali eserciti difensori. Questo ordine può essere impartito da un singolo Comandante dell'esercito. Comunque, qualsiasi altro esercito della stessa nazione (e non di nazioni alleate) presente nello stesso esagono contribuirà al successo. Se l'ordine avrà successo, il Centro abitato rimarrà delle stesse dimensioni, ma il possesso e la lealtà della popolazione cambieranno. Le dimensioni dell'esercito vengono calcolate utilizzando il totale delle truppe (indipendentemente dalla qualità) e delle macchine da guerra (equivalenti ciascuna a 25 uomini).

Assediare un Centro abitato costringe quest'ultimo a utilizzare il cibo immagazzinato, altrimenti la popolazione patisce la fame e la lealtà cala. Assediare annulla inoltre la produzione e fa in modo che le carovane non commercino con il Centro abitato. La riduzione di lealtà facilita le minacce, gli assalti e le attività di Emissario successive. Questo ordine può anche essere impartito da un singolo Comandante di esercito. Comunque, qualunque altro esercito assediante presente (di *qualsiasi* nazione, comprese quelle nemiche) presente nello stesso esagono contribuirà al successo o all'insuccesso dell'ordine.

Ogni macchina da guerra con l'esercito assediante avrà la possibilità di danneggiare le eventuali fortificazioni con un bombardamento. Questo avviene automaticamente durante l'assedio e non necessita di un ordine separato.

Assaltare un Centro abitato è il solo modo sicuro (o quasi) per conquistarlo. Anche se il Centro abitato è stato ridotto alla fame da un assedio, per prenderne possesso è comunque necessario un attacco (o una minaccia).

Un esercito può assaltare un Centro abitato con l'intento di distruggerlo o di catturarlo. Se lo assalta con l'intento di distruggerlo, le truppe troveranno l'assalto più facile che se lo avessero fatto per catturarlo. Un Centro abitato assaltato con successo vedrà le proprie dimensioni ridotte almeno di un livello. Se in un assalto su un Centro abitato che ha avuto è stata coinvolta più di una nazione, l'esercito che ne prenderà il controllo sarà il più grande rimasto fra quelli coinvolti.

Ogni macchina da guerra presente con l'esercito che assalta contribuisce con 200 punti forza, che vengono utilizzati per sopraffare il valore difensivo del Centro abitato e delle fortificazioni. Questo rende le macchine da guerra una parte vitale per quegli eserciti che progettano assalti. Le fortificazioni danneggiate dalle macchine da guerra vengono ridotte di livello fino a una successiva fortificazione.

# Incontri

Nel corso dei loro viaggi, i personaggi possono incontrare creature e Personaggi Non Giocanti che interagiscono in molti modi nei loro confronti. Il risultato finale di un incontro dipenderà dall'abilità del personaggio, dalla sua nazione o alleanza, dalla salute, da un artefatto e, ovviamente, dalla fortuna.

In alcuni casi, gli incontri possono fornire ai personaggi informazioni preziose, abilità o materiali. In altri casi, saranno i personaggi a dover scegliere il corso dell'azione a seconda della situazione. In alcune zone possono venire a conoscenza di situazioni particolari o pericolose e decidere di indagare.

In ogni caso, al personaggio verrà segnalato una voce/incontro e, se investigherà, dovrà scegliere il giusto corso delle azioni o rispondere in un modo specifico per ottenere i benefici di un incontro simile. Tutti i personaggi presenti in quella località possono rispondere all'incontro, e in caso queste risposte siano più di una, la sequenza verrà determinata casualmente e ciascuna verrà considerata come individuale. Ricordate che gli incontri possono essere molto pericolosi per i personaggi coinvolti, se non addirittura letali, quindi prestateci attenzione.

Solo i personaggi o i membri di una Compagnia possono venire a conoscenza di voci o luoghi insoliti. Inoltre, qualsiasi personaggio che non è insieme a un esercito può incontrare PNG pericolosi o amichevoli.

Gran parte di queste voci/incontri necessitano di un ordine Investigare incontro per scoprire la loro natura: in questo caso essa verrà rivelata e diverranno note anche le opzioni potenziali. Alcuni incontri accadranno senza che si renda necessaria nessuna indagine. Se la natura dell'incontro è stata rivelata, o è già nota, allora può essere dato un ordine Reagire incontro, con indicata la reazione adatta, senza prima dover eseguire l'ordine Investigare incontro. Le possibilità di scelta della reazione del personaggio coinvolto saranno presentate direttamente nel testo dell'incontro.

In alcuni casi, se un incontro viene fatto oggetto di un'indagine ma non viene indicata nessuna reazione, l'incontro procederà comunque in una direzione predestinata!

Le Compagnie possono essere molto efficaci nell'affrontare gli incontri. Questo perché, senza tener conto di quale personaggio è segnalato come colui che ha fatto l'incontro, tutti quelli presenti nell'esagono né insieme a un esercito né al suo comando, possono reagire. Almeno un personaggio deve reagire, altrimenti si presuppone che colui che ha fatto l'incontro sia fuggito. Se a decidere di reagire è più di un personaggio, i risultati sono individuali e vengono determinati in ordine casuale.

Alcuni incontri possono essere troppo letali per rischiare il miglior personaggio, o l'incontro potrebbe essere più adatto per un particolare tipo di personaggio con una specifica abilità (Agente, Mago, Emissario o Comando); la Compagnia fornisce quindi l'opportunità di scegliere con quale personaggio affrontare l'incontro.

I Comandanti degli eserciti (e i personaggi che viaggiano insieme a loro) possono essere interessati da altri incontri casuali. In simili casi, può o meno essere prevista una reazione, a seconda dell'incontro. Se viene indicato che una risposta è possibile, il personaggio dovrà solo reagire, dal momento che le opzioni saranno già note.

I tipi di incontri sono molti e vari. Possono entrare in gioco

anche gli indovinelli. Questi possono comprendere rompicapi riguardanti la storia (o il futuro!) di un luogo o delle genti della Terra di Mezzo. Inoltre, gli incontri possono essere con personaggi famosi della storia della Terra di Mezzo, con bestie spaventose, battaglie con guardiani non morti, pericolosi rapporti con Draghi mortali, con un gruppo di Hobbit o di Ent, e anche con Gandalf, Saruman e addirittura con Sauron! I risultati possono essere vari. In alcuni casi, la fuga può essere la cosa migliore, mentre altri possono donare favolosi tesori, artefatti magici, la conoscenza di nuovi incantesimi (anche dalle Liste perdute), forse anche l'aiuto di creature o di eroi leggendari. PNG come i Balrog, le Aquile e anche i Draghi possono unirsi ai vostri eserciti.

## Voci

Le voci su piani e attività segrete sono una comune merce di scambio per gran parte delle zone civilizzate. Come tutti i pettegolezzi, alcune sono vere e altre sono false, e altre ancora veramente esagerate. Queste storie nascono di solito da attività insolite, come conflitti armati, assassini, migrazioni, cambiamenti di alleanza o anche segreti nazionali. Ricordate: può essere pericoloso ignorare le voci, ma può essere ugualmente pericoloso agire senza un attento esame e delle conferme.

Se un Emissario cerca di Scoprire segreti in un proprio Centro abitato o in un esagono non posseduto, i segreti eventualmente scoperti possono riguardare qualsiasi Nazione meno che la sua. Comunque, se l'Emissario cerca di Scoprire segreti nel Centro abitato di un'altra nazione, aumentano le possibilità che i segreti eventualmente scoperti siano a proposito di quella nazione.

Inoltre, a volte, si può venire a conoscenza di voci riguardanti le azioni di personaggi situati ovunque nella Terra di Mezzo.

## Suggerimenti sulla strategia

Alcune nazioni sono adatte a uno stile di gioco aggressivo, alcune all'uso delle sottili armi della diplomazia e del sotterfugio e altre sono ricche di conoscenze arcane. Leggere la descrizione delle nazioni a pag. \$\$\$ servirà a informare i giocatori sulle tendenze e sulle forze di ciascuna nazione e su come potrebbero adattarsi alle abilità del giocatore.

Comunque, alcune strategie fondamentali sono valide per tutti. Alcune di queste sono descritte più avanti. Consideratele attentamente, perché potranno essere utilizzate anche dagli avversari!

- La creazione e lo sviluppo dei personaggi è fondamentale per il successo. Più semplicemente, il numero degli ordini eseguiti ogni turno dipende dal numero e dalla qualità dei personaggi di una nazione.
- Controllate attentamente i guadagni e le spese. Esistono molti modi per bilanciarle, e molti non hanno bisogno di un'attenzione costante. Comunque, la ricompensa è proporzionata allo sforzo. Ricordatevi, si può sempre finire in bancarotta.
- Cercate sempre di mantenere almeno un Centro abitato che potrebbe fungere da capitale "di riserva". Più di una nazione è stata sconfitta perché quando è arrivato il momento del bisogno non aveva nessun'altra capitale pos-

sibile. Inoltre, mantenete sempre almeno un personaggio presso la capitale perché esegua gli ordini "solo capitale".

- Dove è possibile, cercate di avere sempre un personaggio in più (con l'abilità Comando) con ciascun esercito. Possono aiutare nell'addestramento ecc. E i Comandanti degli eserciti muoiono...
- Commerciare può essere uno strumento prezioso per la crescita di molte nazioni. L'attività sul mercato è essenziale. Per ottenere i massimi benefici determinate la vostra produzione e i vostri bisogni, controllate i prezzi di mercato e pianificate attentamente acquisti e spese.
- Scegliete bene la posizione dei campi. Considerate il valore strategico del luogo e i potenziali di produzione e di entrate. E' costoso costruire, fortificare e migliorare un Centro abitato. Potrebbe essere più facile conquistarne uno appartenente a un'altra nazione che costruire il proprio.
- Comunicate con i vostri vicini, amichevoli o neutrali. Questo evita incomprensioni e rende il gioco più divertente. Inoltre, anche la comunicazione con i nemici può portare benefici e può avere come risultato la pace... per qualche tempo.

## Ordini

(in ordine di Sequenza di eventi)

### SEQUENZA GENERALE DEGLI EVENTI

- 1 Guarigione/Incantesimi di Guarigione
- 2 Cambiamento di alleanza/Relazioni
- 3 Incantesimi di combattimento/Combattimento/Incontri
- 4 Ricevere produzione/Entrate/Lealtà
- 5 Acquisti e spese carovane
- 6 Trasferimenti
- 7 Consumo di cibo/Mantenimento/Manutenzione/Morale
- 8 Ordini Comandanti
- 9 Ordini Emissari
- 10 Ordini Agenti
- 11 Tentativi di fuga degli ostaggi
- 12 Ordini Maghi
- 13 Nuovi personaggi
- 14 Ordini esercito/Compagnia
- 15 Prendere/lasciare navi e artefatti
- 16 Movimento/Incantesimi di Movimento
- 17 Esplorazione/Ricognizione/Incantesimi di Conoscenza
- 18 Trasporti delle carovane
- 19 Spostamento capitale
- 20 Calcolo nuovi prezzi delle carovane
- 21 Calcolo nuovi costi di manutenzione
- 22 Calcolo nuove entrate

### Lanciare incantesimo di guarigione

Tipo: Mago                      Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo  
Numero ordine: 120          Codice ordine: LalnGu  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Mago  
    • Incantesimo noto al personaggio  
    • Personaggio bersaglio nella stessa locazione  
Informazioni richieste:        • N. ID incantesimo  
    • ID personaggio bersaglio

Questo ordine permette a un personaggio in possesso dell'abilità Mago di tentare il lancio di qualsiasi incantesimo di guarigione conosca su qualsiasi personaggio bersaglio (compreso se stesso) nello stesso esagono. Il successo si basa sulla capacità del personaggio che usa la magia. L'abilità di lancio dell'incantesimo aumenterà di 1-5 punti per ogni successo.

---

### Cambiare alleanza

Tipo: Comando                      Difficoltà: Media  
Numero ordine: 175              Codice ordine: CambAll  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
Informazioni richieste:        • Nuova alleanza (Bene o Male)

Questo ordine permette a una nazione Neutrale di cambiare il suo status da Neutrale a Bene o a Male. Il successo dell'ordine si basa sul valore di Comando del personaggio che impartisce l'ordine e sulle relazioni della nazione con le altre dell'alleanza desiderata. Una volta che lo status è cambiato, da quel momento in poi la nazione sarà del Bene o del Male. Questo ordine influenzerà automaticamente le relazioni della nazione con le altre (questo può cambiare i nemici e viceversa) e può influenzare l'uso degli artefatti allineati.

---

### Migliorare relazioni

Tipo: Comando                      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 180              Codice ordine: MiglRel  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
Informazioni richieste:        • ID Nazione bersaglio (1-25)

Questo ordine permette a un personaggio di migliorare le relazioni della propria nazione con un'altra. Il successo è basato sul valore di Comando del personaggio. Se si ottiene un successo, le relazioni miglioreranno di un livello. Per esempio, una nazione può passare da Odiare a Disprezzare o da Tollerante ad Amichevole.

---

### Peggiorare relazioni

Tipo: Comando                      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 185              Codice ordine: PeggRel  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
Informazioni richieste:        • ID Nazione bersaglio (1-25)

Questo ordine permette a un personaggio di peggiorare le relazioni della propria Nazione con un'altra. Il successo è basato sul valore di Comando del personaggio. Se si ottiene un successo, le relazioni miglioreranno di un livello. Per esempio, una nazione può passare da Disprezzare a Odiare o da Amichevole a Tollerante.

---

## Utilizzare artefatto da combattimento

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 205            Codice ordine: UtArCmb  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • Artefatto in possesso del personaggio  
    • Allineamento dell'artefatto uguale all'alleanza della Nazione del personaggio  
Informazioni richieste:      • ID artefatto

Questo ordine permette a un personaggio di utilizzare qualsiasi artefatto da combattimento in suo possesso. Gli effetti durano finché l'artefatto non viene perduto, rubato, lasciato, venduto o finché non viene utilizzato un altro artefatto da combattimento. L'utilizzo di questo strumento può influenzare le Sfide personali, i combattimenti fra eserciti o quelli contro i Centri abitati. Se l'artefatto è allineato, perché possa essere utilizzato questo allineamento deve essere uguale all'alleanza della nazione del personaggio. Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere insieme all'esercito coinvolto nel combattimento.

---

## Lanciare Sfida personale

Tipo: Vario                      Difficoltà: Varie  
Numero ordine: 210            Codice ordine: Sfida  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio di un'altra Nazione  
    • Se il personaggio bersaglio è un Comandante di esercito/flotta, il lanciatore deve essere insieme, o al comando, di un esercito.  
    • Personaggio bersaglio nella stessa locazione  
    • Personaggio bersaglio non ostaggio  
Informazioni richieste:      • ID personaggio bersaglio

Questo ordine permette a un personaggio di lanciare una Sfida a un altro personaggio di una nazione diversa che si trova nella stessa locazione. Se il personaggio sfidato è il Comandante di un esercito, la sfida può essere lanciata solo da un personaggio insieme a un esercito (comandante compreso). Rifiutare una simile sfida può avere come risultato la perdita di Morale nell'esercito del personaggio che ha rifiutato.

Ogni turno può essere affrontata dal personaggio una sola Sfida. Il successo dipenderà da tutti valori di abilità dei personaggi, anche se le abilità Mago e Comando sono le più adatte. Anche alcuni artefatti possono rappresentare fattori significativi. Il valore di abilità "netto" più alto in possesso del vincitore aumenterà di 1-15 punti.

---

## Rifiutare Sfide personali

Tipo: Varie                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 215            Codice ordine: RifSfid  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di rifiutare tutte le Sfide lanciate a quel personaggio in quella località e in quel turno. Se questo ordine non viene impartito, si presuppone che venga accettata qualsiasi Sfida personale. Rifiutare una sfida può avere come risultato la perdita di Morale nell'esercito del personaggio che ha rifiutato. L'ordine viene ignorato se al personaggio è stato impartito anche quello *Lanciare Sfida personale* (210).

---

## Lanciare incantesimo da combattimento

Tipo: Mago                      Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo  
Numero ordine: 225            Codice ordine: LalnCmb  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Mago  
    • Incantesimo conosciuto al personaggio  
Informazioni richieste:      • ID incantesimo

Questo ordine permette a un personaggio in possesso dell'abilità Mago di tentare il lancio di qualsiasi incantesimo da combattimento conosca. Il successo si basa sulla capacità del personaggio che usa la magia. L'abilità di lancio dell'incantesimo aumenterà di 1-5 punti per ogni successo. Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere insieme all'esercito coinvolto nel combattimento.

---

## Attaccare nemico

Tipo: Comando                Difficoltà: Varie  
Numero ordine: 230            Codice ordine: AttNem  
Prerequisiti:                    • Solo Comandante esercito/flotta  
Informazioni richieste:      • Tattica di combattimento (CA, FI, ST, CI, TF o IM)

Questo è l'ordine di combattimento base per gli eserciti e le flotte. Impartito da un comandante, l'ordine fa in modo che l'esercito/flotta attacchi tutti i nemici presenti nell'esagono. Un nemico è definito come qualsiasi Nazione Disprezzata od Odiata. Il successo in battaglia aumenterà il Morale dell'esercito (1-10 punti), il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito (1-5 punti) e il Grado di addestramento delle truppe (1-5 punti). Se in seguito a quest'ordine nascesse un conflitto terrestre, la flotta verrà ancorata.

---

## Attaccare Nazione

Tipo: Comando                Difficoltà: Varie  
Numero ordine: 235            Codice ordine: AttNaz  
Prerequisiti:                    • Solo Comandante esercito/flotta  
Informazioni richieste:      • ID Nazione bersaglio (1-25)  
    • Tattica di combattimento (CA, FI, ST, CI, TF o IM)

Questo ordine fa in modo che l'esercito/flotta attacchi tutti gli eserciti/flotte della nazione nemica bersaglio presenti nell'esagono. Naturalmente quest'ordine non evita che gli eserciti di altre nazioni vi attacchino. Il successo in battaglia aumenterà il Morale dell'esercito (1-10 punti), il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito (1-5 punti) e il Grado di addestramento delle truppe (1-5 punti). Se in seguito a quest'ordine nascesse un conflitto terrestre, la flotta verrà ancorata.

---

## Difendere

Tipo: Comando      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 240      Codice ordine: Difesa  
Prerequisiti:      • Solo Comandante esercito/flotta  
Informazioni richieste:      • Tattica di combattimento (CA, FI, ST, CI, TF o IM)

Questo ordine permette al comandante di un esercito/flotta di ordinare quale flotta utilizzeranno le sue forze senza dover impartire un ordine di attacco. Quindi i Comandanti possono agire per anticipare un combattimento senza istigarlo. Un esercito che non sta attaccando e non ha questo ordine, se attaccato utilizzerà la tattica Standard. Impartire quest'ordine non dà inizio a nessun combattimento: per essere coinvolto in battaglia l'esercito in difesa dovrà essere attaccato da un altro esercito. Il successo in battaglia aumenterà il Morale dell'esercito (1-10 punti), il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito (1-5 punti) e il Grado di addestramento delle truppe (1-5 punti). Se in seguito a quest'ordine nascesse un conflitto terrestre, la flotta verrà ancorata.

## Distuggere Centro abitato

Tipo: Comando      Difficoltà: Varié  
Numero ordine: 250      Codice ordine: DistCAB  
Prerequisiti:      • Solo Comandante esercito/flotta  
                            • Centro abitato nella stessa locazione  
                            • Centro abitato non nascosto  
                            • Centro abitato appartenente a una Nazione nemica  
Informazioni richieste:      • Tattica di combattimento (CA, FI, ST, CI, TF o IM)

Questo ordine permette a un esercito/flotta di attaccare un Centro abitato nemico che si trova nello stesso esagono e che non è nascosto. Se l'ordine avrà successo, ridurrà il Centro abitato a delle rovine. Impartire quest'ordine farà inoltre in modo che ingaggiate battaglia (utilizzando la tattica scelta) con l'esercito/flotta della nazione che possiede il Centro abitato, se presente.

Il Centro abitato attaccato subisce le conseguenze di un assedio qualunque sia il risultato.

Il successo nell'assalto aumenterà il Morale dell'esercito (6-15 punti), il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito (1-5 punti) e il Grado di addestramento delle truppe (1-5 punti). Con quest'ordine la flotta ancorerà le proprie navi.

## Catturare Centro abitato

Tipo: Comando      Difficoltà: Varié  
Numero ordine: 255      Codice ordine: CattCAB  
Prerequisiti:      • Solo Comandante esercito/flotta  
                            • Centro abitato nella stessa locazione  
                            • Centro abitato non nascosto  
                            • Centro abitato appartenente a una Nazione nemica  
Informazioni richieste:      • Tattica di combattimento (CA, FI, ST, CI, TF o IM)

Questo ordine permette a un esercito/flotta di attaccare un Centro abitato nemico che si trova nello stesso esagono e non è nascosto. Se l'ordine avrà successo, ridurrà le dimensioni del Centro abitato di un livello e ne darà il controllo alla nazione il cui esercito è il più potente terminato il combattimento.

Impartire quest'ordine farà inoltre in modo che ingaggiate battaglia (utilizzando la tattica fornita) con l'esercito/flotta della nazione che possiede il Centro abitato, se presente.

Il Centro abitato subirà le conseguenze di un assedio qualunque sia il risultato.

Il successo nell'assalto aumenterà il Morale dell'esercito (1-10 punti), il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito (1-5 punti) e il Grado di addestramento delle truppe (1-5 punti). Con quest'ordine la flotta ancorerà le proprie navi.

## Assediare Centro abitato

Tipo: Comando  
Difficoltà: Varié  
Numero ordine: 260  
Codice ordine: AsseCAB  
Prerequisiti:      • Solo Comandante esercito/flotta  
                            • Centro abitato nella stessa locazione  
                            • Centro abitato non nascosto  
                            • Centro abitato appartenente a una Nazione nemica  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un esercito (non a una flotta) di assediare un Centro abitato nemico che si trova nello stesso esagono e che non è nascosto. Un assedio annullerà la normale produzione del Centro abitato e alla fine affamerà la popolazione. Se ci sono sufficienti macchine da guerra nell'esercito assediante, le fortificazioni potranno essere ridotte.

Quest'ordine non farà in modo che diate battaglia agli eserciti della nazione che possiede il Centro abitato, anche se questi andranno a sommarsi alla difficoltà dell'assedio.

Il successo di basa sul valore di Comando, sulle dimensioni del Centro abitato, sulle dimensioni dell'esercito assediante, sulla presenza di macchine da guerra e sulla presenza di fortificazioni a difesa. Per assediare con successo un Centro abitato, il vostro esercito dovrà essere abbastanza vasto per adempiere al compito. La forza e la dimensione dell'esercito (negli assedi) si basa sul numero degli uomini e sulla presenza di macchine da guerra. Altri eserciti assediati, nemici o meno, contribuiranno al successo.

Un assedio che ha successo aumenterà il valore di Comando di qualsiasi comandante insieme all'esercito (1-5 punti).

## Distruzione/Catturare navi

Tipo: Vario	Difficoltà: Varie
Numero ordine: 270	Codice ordine: DisNavi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solo Comandante flotta</li><li>• Navi ancorate</li><li>• Il Comandante ha almeno una nave da guerra</li><li>• Se in un porto o in un molo nemico, le navi da guerra del Comandante devono essere superiori al totale di quelle nemiche</li><li>• Eserciti e flotte nemiche non presenti</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette al comandante di una flotta con almeno una nave da guerra di distruggere o catturare navi nemiche ancorate in un esagono di spiaggia. Se le navi nemiche sono ancorate in un porto o in un molo nemico, il comandante della flotta deve avere a propria disposizione un numero di navi da guerra più grande di quello che ha l'avversario in quella località.

Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti/flotte nemici, o eserciti/flotte appartenenti a una nazione che considera la vostra come nemica. Se avete successo, l'ordine permetterà di catturare o distruggere tutte le navi nemiche ancorate nell'esagono e aumenterà il Morale della flotta di 1-5 punti.

Il numero di navi catturate dipende dal numero di navi e dalla forza delle navi da guerra della flotta attaccante.

---

## Autoaffondare navi

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 275	Codice ordine: AffNavi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solo Comandante esercito/flotta</li><li>• Navi ancorate nello stesso esagono</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di navi da guerra</li><li>• N. di trasporti</li></ul>

Questo ordine permette al comandante di un esercito/flotta di affondare le proprie navi ancorate. Questo ordine le distruggerà permanentemente.

---

## Abbandonare navi

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 280	Codice ordine: AbbNavi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio con abilità Comando</li><li>• personaggio nella propria capitale</li><li>• Le navi devono essere ancorate</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esagono</li><li>• N. di navi da guerra</li><li>• N. di trasporti</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio nell'esagono della capitale della Nazione di abbandonare o lasciare il possesso di alcune delle navi ancorate della Nazione. Questo ordine eliminerà automaticamente quelle navi.

---

## Reagire incontro

Tipo: Vario	Difficoltà: Varie
Numero ordine: 285	Codice ordine: Reagire
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il personaggio si è imbattuto nell'incontro e sa qualcosa</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Risposta (lunga meno di 20 lettere)</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio o a un membro di una Compagnia di reagire a un incontro speciale che potrebbe aver fatto durante il viaggio.

---

## Investigare incontro

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 290	Codice ordine: InvInc
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il personaggio ha fatto un incontro speciale</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio o a un membro di una Compagnia di investigare su delle voci a proposito di strani avvenimenti o di cercare incontri speciali dei quali sono stati messi al corrente.

---

## Cambiare livello tasse

Tipo: Comando	Difficoltà: Facile
Numero ordine: 300	Codice ordine: CamTax
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio con abilità Comando</li><li>• personaggio nella propria capitale</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nuovo livello tasse % (1-100)</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio nell'esagono della capitale della sua Nazione di cambiare il livello delle tasse (e quindi le entrate) della Nazione. Il nuovo livello delle tasse potrà essere sia più alto che più basso del precedente e dovrà essere compreso fra 1 e 100. Il successo è basato sul valore in Comando del personaggio. Elevati livelli di tasse possono influenzare immediatamente e negativamente la lealtà del popolo della Nazione, mentre un livello basso potrà aumentare il Grado di lealtà, sia immediatamente che a lungo termine. Tutto ciò si basa sull'entità del cambiamento.

---

## Offerta alle carovane

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 310	Codice ordine: OffCar
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio in un Centro abitato della propria Nazione</li><li>• Centro abitato non assediato</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prodotto su cui fare l'offerta (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</li><li>• N. di unità da acquistare</li><li>• Ammontare in oro dell'offerta (l'offerta sarà il prezzo di un'unità, non l'ammontare totale)</li></ul>

Quando nel mondo le scorte scarseggiano, vengono sollecitate offerte dalle Nazioni che intendono fare acquisti. Questo ordine vi permette di effettuare un'offerta a scelta su un prodotto. Il valore dell'offerta dovrà essere superiore al prezzo di mercato corrente per quel bene. I beni verranno acquistati dal miglior offerente. Come con tutti gli acquisti effettuati presso le carovane, tutte le Nazioni sono limitate dalla disponibilità del bene sul mercato. Se il prodotto interessato fosse il cibo e il personaggio fosse insieme a un esercito (o è il suo Comandante), il cibo finirebbe nelle riserve dell'esercito. Se il prodotto fosse cibo e il personaggio NON fosse con un esercito, il cibo finirebbe nei magazzini del Centro abitato. Le offerte possono essere fatte ogni turno.

---

## Commerciare con le carovane

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 315	Codice ordine: ComCar
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio in un Centro abitato della propria Nazione</li><li>• Centro abitato non assediato</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prodotto da acquistare (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</li><li>• N. di unità da acquistare</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di acquistare una data quantità di un prodotto dalle carovane commerciali al prezzo di mercato attuale. Come con tutti gli acquisti effettuati presso le carovane, tutte le Nazioni sono limitate dalla disponibilità del bene sul mercato. Se il prodotto interessato fosse il cibo e il personaggio fosse insieme a un esercito (o è il suo Comandante), il cibo finirebbe nelle riserve dell'esercito. Se il prodotto fosse cibo e il personaggio NON fosse con un esercito, il cibo finirebbe nei magazzini del Centro abitato. Le offerte possono essere fatte ogni turno.

## Vendere alle carovane

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 320	Codice ordine: VenCar
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio in un Centro abitato della propria Nazione</li><li>• Centro abitato non assediato</li><li>• Centro abitato con scorte sufficienti</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prodotto da vendere (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</li><li>• N. di unità da vendere</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di vendere un prodotto presente nei magazzini del Centro abitato alla carovana commerciale al corrente prezzo di mercato. L'oro guadagnato dalla vendita finisce nella tesoreria centrale della Nazione.

## Nazione vende alle carovane

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 325	Codice ordine: NazCar
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Personaggio nella capitale della propria Nazione</li><li>• Centri abitati non assediati</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prodotto da vendere (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</li><li>• % di prodotto da vendere (1-100)</li></ul>

Questo ordine permette alla Nazione di vendere una percentuale di tutte le sue scorte di un prodotto presente nei suoi Centri abitati al corrente prezzo di mercato. ognuno dei Centri abitati della vostra Nazione (che non è assediato) venderà la percentuale richiesta del prodotto scelto che ha nei magazzini.

## Lanciare incantesimo di Evocazione

Tipo: Mago	Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo
Numero ordine: 330	Codice ordine: LalnEv
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Mago</li><li>• Incantesimo conosciuto dal personaggio</li><li>• L'incantesimo può richiedere una locazione specifica (stesso esagono del bersaglio, in un Centro abitato, con un esercito ecc.)</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID incantesimo</li><li>• Informazioni richieste dal particolare incantesimo (n. di cavalcature, n. di unità di cibo, n. di orde o ID personaggio bersaglio)</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio in possesso dell'abilità Mago di tentare il lancio di qualsiasi incantesimo di Evocazione che conosca. Il successo dipende dalla capacità del personaggio che usa la magia. L'abilità Mago aumenterà di 1-5 punti per ogni successo. Per alcuni incantesimi, è necessario che il bersaglio sia nello stesso esagono o in uno adiacente. Altri incantesimi possono evocare vari oggetti. Se lo si desidera, a questi incantesimi può essere associata una quantità. Altrimenti verrà supposta la massima quantità possibile. Ogni incantesimo necessita di informazioni diverse perché possa essere lanciato:

#ID incantesimo  
502, 504, 506 ID personaggio  
508, 510, 512 N. unità di oggetti

## Trasferire cibo: da Centro abitato a esercito

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 340	Codice ordine: TrCABEs
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta <b>oppure</b> personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li><li>• Comandante della stessa Nazione <b>oppure</b> la Nazione che dà è Amichevole nei confronti di quella dell'esercito e il Centro abitato non è nascosto</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. unità di cibo richieste</li></ul>

Gli eserciti devono mangiare per essere nel pieno delle forze. Questo ordine permette ai Centri abitati di trasferire cibo agli eserciti, anche a quelli di altre Nazioni, sempre che quella a cui appartiene il Centro abitato sia Amichevole nei confronti della Nazione dell'esercito. Se il Centro abitato è nascosto, questo ordine funzionerà solo se l'esercito è della stessa Nazione.

## Trasferire cibo: da esercito a Centro abitato

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 345	Codice ordine: TrEsCAB
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta <b>oppure</b> personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li><li>• Comandante della stessa Nazione <b>oppure</b> la Nazione che dà è Amichevole nei confronti di quella dell'esercito e il Centro abitato non è nascosto</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. unità di cibo richieste</li></ul>

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire cibo ai Centri abitati della propria Nazione e di quelle in relazioni Amichevoli. Se il Centro abitato è nascosto, questo ordine funzionerà solo se l'esercito è della stessa Nazione.

## Trasferire cibo: da esercito a esercito

Tipo: Vario

Difficoltà: Automatico

Numero ordine: 347

Codice ordine: TrCibo

Prerequisiti:

- Comandante esercito/flotta **oppure** personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Solo a un altro Comandante esercito/flotta
- Entrambi gli eserciti nello stesso esagono
- Comandante della stessa Nazione **oppure** la Nazione che dà è Amichevoli nei confronti di quella che riceve

Informazioni richieste:

- ID dell'altro personaggio Comandante
- N. unità di cibo richieste

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire cibo ad altri eserciti della propria Nazione e di quelle in relazioni Amichevoli.

---

## Trasferire macchine da guerra fra eserciti

Tipo: Vario

Difficoltà: Automatico

Numero ordine: 349

Codice ordine: TrMdGEs

Prerequisiti:

- Comandante esercito/flotta **oppure** personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Solo a un altro Comandante esercito/flotta
- Entrambi gli eserciti nello stesso esagono
- Comandante della stessa Nazione **oppure** la Nazione che dà è Amichevoli nei confronti di quella che riceve

Informazioni richieste:

- ID dell'altro personaggio Comandante
- N. di macchine da guerra trasferite

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire macchine da guerra ad altri eserciti della propria Nazione e di quelle in relazioni Amichevoli.

---

## Trasferire armi: da esercito a esercito

Tipo: Vario

Difficoltà: Automatico

Numero ordine: 351

Codice ordine: TrArmi

Prerequisiti:

- Comandante esercito/flotta **oppure** personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Solo a un altro Comandante esercito/flotta
- Entrambi gli eserciti nello stesso esagono
- Comandante della stessa Nazione **oppure** la Nazione che dà è Amichevoli nei confronti di quella che riceve

Informazioni richieste:

- ID dell'altro personaggio Comandante
- N. di armi di bronzo trasferite
- N. di armi di acciaio trasferite
- N. di armi di mithril trasferite

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire armi ad altri eserciti della propria Nazione e di quelle in relazioni Amichevoli.

---

## Trasferire armature: da esercito a esercito

Tipo: Vario

Difficoltà: Automatico

Numero ordine: 353

Codice ordine: TrArmat

Prerequisiti:

- Comandante esercito/flotta **oppure** personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Solo a un altro Comandante esercito/flotta
- Entrambi gli eserciti nello stesso esagono
- Comandante della stessa Nazione **oppure** la Nazione che dà è Amichevoli nei confronti di quella che riceve

Informazioni richieste:

- ID dell'altro personaggio Comandante
- N. di armature di pelle trasferite
- N. di armature di bronzo trasferite
- N. di armature di acciaio trasferite
- N. di armature di mithril trasferite

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire armature ad altri eserciti della propria Nazione e di quelle in relazioni Amichevoli.

---

## Trasferire truppe: da esercito a esercito

Tipo: Vario

Difficoltà: Automatico

Numero ordine: 355

Codice ordine: TrTrup

Prerequisiti:

- Comandante esercito/flotta **oppure** personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Solo a un altro Comandante esercito/flotta
- Entrambi gli eserciti nello stesso esagono
- Entrambi i Comandanti della stessa Nazione
- ID dell'altro personaggio Comandante
- N. di Cavalleria pesante trasferite
- N. di Cavalleria leggera trasferite
- N. di Fanteria pesante trasferite
- N. di Fanteria leggera trasferite
- N. di Arcieri trasferiti
- N. di Milizia trasferite

Questo ordine permette agli eserciti di trasferire truppe ad altri eserciti della propria Nazione. Il Grado d'arma, il Grado di addestramento e il Grado di armatura dell'esercito ricevente possono essere influenzati da questo ordine. Se il personaggio che trasferisce, o il Comandante che riceve, è insieme a una flotta, per completare il trasferimento la flotta deve essere in grado di ancorare le proprie navi.

---

## Trasferire navi: da flotta a flotta

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 357	Codice ordine: TrNav
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante di flotta <b>oppure</b> personaggio con abilità Comando insieme alla flotta</li><li>• Solo a un altro Comandante esercito/flotta</li><li>• Entrambi i Comandanti nello stesso esagono</li><li>• Entrambi i Comandanti della stessa Nazione <b>oppure</b> la Nazione che dà ha relazioni Amichevoli con quella che riceve</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID dell'altro personaggio Comandante</li><li>• N. di navi da guerra trasferite</li><li>• N. di trasporti trasferiti</li></ul>

Questo ordine permette alle flotte di trasferire navi da guerra e/o trasporti ad altri eserciti/flotte della propria Nazione o di una che ha relazioni Amichevoli nei vostri confronti. Notate che in mare una flotta può solo trasferire quei trasporti di cui non ha bisogno per portare le truppe. Ai porti, ai moli o agli esagoni di spiaggia, una flotta può trasferire tutti i propri trasporti a un'altra. Se il bersaglio è il Comandante di un esercito, per completare il trasferimento la flotta "deve essere in grado" di ancorare le proprie navi. Se un trasferimento ha come risultato una flotta che non è più in grado di trasportare tutte le sue truppe, quella flotta diventa un esercito e non sarà più in grado di spostarsi per mare. Per il trasferimento di navi da guerra non esistono simili limitazioni. Se l'esercito che riceve ha trasporti sufficienti, diventa una flotta.

---

## Trasferire: artefatti ai personaggi

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 360	Codice ordine: TrArPer
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Entrambi i personaggi nello stesso esagono</li><li>• personaggio bersaglio né ostaggio né PNG</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID dell'altro personaggio</li><li>• Da 1 a 6 N. ID di artefatti da trasferire</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di trasferire da 1 a 6 artefatti attualmente in suo possesso a un altro personaggio che si trova nello stesso esagono.

---

## Trasferire: ostaggi ai personaggi

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 363	Codice ordine: TrOsPer
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Entrambi i personaggi nello stesso esagono</li><li>• personaggio bersaglio né ostaggio né PNG</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID dell'altro personaggio Comandante</li><li>• da 1 a 3 N. ID di personaggi ostaggi da trasferire</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di trasferire da 1 a 3 ostaggi attualmente in suo possesso a un altro personaggio che si trova nello stesso esagono.

---

## Migliorare armi delle truppe

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 370	Codice ordine: MiArmi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nuovo tipo di arma (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• N. di Cavalleria pesante migliorate</li><li>• N. di Cavalleria leggera migliorate</li><li>• N. di Fanteria pesante migliorate</li><li>• N. di Fanteria leggera migliorate</li><li>• N. di Arcieri migliorati = 0</li><li>• N. di Milizia migliorate</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di rimpiazzare/migliorare un tipo di arma per ciascun tipo di truppa presente nell'esercito. Tutte le nuove armi scelte devono essere nella carovana con le riserve dell'esercito. L'aggiunta del nuovo tipo di arma può cambiare il Grado di arma medio di quel tipo di truppa: per maggiori dettagli fate riferimento alla pag. 21. Gli Arcieri non possono migliorare le proprie armi.

---

## Migliorare armature delle truppe

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 375	Codice ordine: MiArmat
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nuovo tipo di armatura (pelle, bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• N. di Cavalleria pesante migliorate</li><li>• N. di Cavalleria leggera migliorate</li><li>• N. di Fanteria pesante migliorate</li><li>• N. di Fanteria leggera migliorate</li><li>• N. di Arcieri migliorati</li><li>• N. di Milizia migliorate</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di rimpiazzare/migliorare un tipo di armatura per ciascun tipo di truppa presente nell'esercito. Tutte le nuove armature scelte devono essere nella carovana con le riserve dell'esercito. L'aggiunta del nuovo tipo di armatura può cambiare il Grado di armatura medio di quella truppa: per maggiori dettagli fate riferimento alla pag. 21.

---

## Reclutare Cavalleria pesante

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 400	Codice ordine: ReCavPe
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di Cavalleria pesante da reclutare</li><li>• Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comando che è insieme all'esercito di reclutare Cavalleria pesante per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura (grado uguale a 0) e senza armi (grado uguale a 0; armi di legno). Altrimenti, in quel momento nella carovana con le riserve dell'esercito e/o nel Centro abitato deve essere disponibile quel certo numero di armi e di armature; nei magazzini del Centro abitato deve inoltre essere presente la giusta quantità di pelle e di cavalcature. Se non è così, il numero di reclute verrà ridotto in proporzione. Se non ci sono abbastanza armi e armature, se si desidera si può cambiare la dotazione alle nuove reclute. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Reclutare Cavalleria leggera

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 404	Codice ordine: ReCavLe
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di Cavalleria leggera da reclutare</li><li>• Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comando che è insieme all'esercito di reclutare Cavalleria leggera per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura (grado uguale a 0) e senza armi (grado uguale a 0; armi di legno). Altrimenti, in quel momento nella carovana con le riserve dell'esercito e/o nel Centro abitato deve essere disponibile quel certo numero di armi e di armature; nei magazzini del Centro abitato deve inoltre essere presente la giusta quantità di pelle e di cavalcature. Se non è così, il numero di reclute verrà ridotto in proporzione. Se non ci sono abbastanza armi e

armature, se si desidera si può cambiare la dotazione alle nuove reclute. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Reclutare Fanteria pesante

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 408	Codice ordine: ReFanPe
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di Fanteria pesante da reclutare</li><li>• Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comando che è insieme all'esercito di reclutare Fanteria pesante per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura (grado uguale a 0) e senza armi (grado uguale a 0; armi di legno). Altrimenti, in quel momento nella carovana con le riserve dell'esercito e/o nel Centro abitato deve essere disponibile quel certo numero di armi e di armature. Se non ci sono abbastanza armi e armature, se si desidera si può cambiare la dotazione alle nuove reclute. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Reclutare Fanteria leggera

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 412	Codice ordine: ReFanLe
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di Fanteria leggera da reclutare</li><li>• Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comando che è insieme all'esercito di reclutare Fanteria leggera per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura (grado uguale a 0) e senza armi (grado uguale a 0; armi di legno). Altrimenti, in quel momento nella carovana con le riserve dell'esercito e/o nel Centro abitato deve essere disponibile quel certo numero di armi e di armature. Se non ci sono abbastanza armi e armature, se si desidera si può cambiare la dotazione alle nuove reclute. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Reclutare Arcieri

Tipo: Comando      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 416      Codice ordine: ReArc  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato non sotto assedio

Informazioni richieste: 

- N. di Arcieri da reclutare

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di reclutare Arcieri per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Gli Arcieri hanno già i propri archi, ma non hanno armatura. Sebbene questa possa essere in seguito migliorata, non possono esserlo le loro armi. Nel gioco, il Grado di arma degli archi degli Arcieri è fisso ed è uguale alle armi d'acciaio. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Reclutare Milizia

Tipo: Comando      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 420      Codice ordine: ReMiliz  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato non sotto assedio

Informazioni richieste: 

- N. di Milizia da reclutare

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di reclutare Milizia per l'esercito stesso. Se il personaggio che recluta è con una flotta, per completare il reclutamento questa deve essere in grado di ancorare le proprie navi. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. La Milizia ha armi di bronzo e armature in pelle. Sia le armi che le armature possono essere migliorate in seguito. L'apporto di nuovi uomini può influenzare il Grado di addestramento, il Grado di arma e il Grado di armatura dell'esercito.

## Ritirare truppe

Tipo: Vario      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 425      Codice ordine: RitTrup  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Comandante a terra

Informazioni richieste: 

- N. di Cavalleria pesante da ritirare
- N. di Cavalleria leggera da ritirare
- N. di Fanteria pesante da ritirare
- N. di Fanteria leggera da ritirare
- N. di Arcieri da ritirare
- N. di Milizia da ritirare

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di ordinare il ritiro di alcuni o di tutti gli uomini del tipo segnalato. Questo non può essere fatto mentre una flotta è in acqua. Le truppe di rimpiazzo possono essere acquistate solo con il reclutamento. Questa decisione può

risultare necessaria se i costi di mantenimento iniziano a diventare troppo alti per supportare tutte le truppe. Se vengono ritirate tutte le truppe, questo ordine ha lo stesso significato di uno smantellamento dell'esercito.

## Addestrare truppe

Tipo: Comando      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 430      Codice ordine: AddTrup  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Comandante a terra

Informazioni richieste: 

- Tipo di truppa (Cavalleria pesante, Cavalleria leggera, Fanteria pesante, Fanteria leggera, Arcieri o Milizia)

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di addestrare un particolare tipo di truppe dell'esercito tramite l'esercizio militare. Il Grado di addestramento aumenterà di 1-10 punti. L'ammontare dell'incremento dipende dal valore di Comando del personaggio. Questo ordine aumenta anche il valore di Comando del personaggio di 1-7 punti.

## Addestrare esercito

Tipo: Comando      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 435      Codice ordine: AddEser  
Prerequisiti:  

- Solo Comandante esercito/flotta
- Comandante a terra

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un Comandante di esercito di addestrare tutti i tipi di truppa disponibili nell'esercito attraverso l'esercizio militare. L'aumento di Grado di addestramento non sarà così significativo come nel caso di manovre con un singolo tipo di truppa. Il Grado di addestramento aumenterà di 1-5 punti. L'ammontare dell'incremento dipende dal valore di Comando del personaggio. Questo ordine aumenta anche il valore di Comando di tutti i personaggi che sono con l'esercito (solo coloro che lo possiedono) di 1-5 punti.

## Costruire macchine da guerra

Tipo: Vario      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 440      Codice ordine: CosMdG  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato non nascosto e che ha relazioni Amichevoli con la Nazione del Comandante
- Centro abitato non assediato
- Centro abitato con scorte sufficienti

Informazioni richieste: 

- N. di macchine da guerra da costruire

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di costruire macchine da guerra in un Centro abitato appartenente alla propria Nazione o a una in rapporti Amichevoli. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di legname. La quantità di legname necessario per una macchina da guerra è 500.

## Costruire armatura

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 444	Codice ordine: CosArmt
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato non nascosto e che ha relazioni Amichevoli con la Nazione del Comandante</li><li>• Centro abitato non assediato</li><li>• Centro abitato con scorte sufficienti</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di armature da costruire</li><li>• Tipo di armatura (pelle, bronzo, acciaio o mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di costruire un tipo di armatura in un Centro abitato appartenente alla propria Nazione o a una in rapporti Amichevoli. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di materie prime. La quantità di materie prime necessarie per un'armatura è un'unità di quel tipo. In altre parole, 5 unità di pelle danno 5 armature in pelle.

## Costruire armi

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 448	Codice ordine: CosArmi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato non nascosto e che ha relazioni Amichevoli con la Nazione del Comandante</li><li>• Centro abitato non assediato</li><li>• Centro abitato con scorte sufficienti</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di armi da costruire</li><li>• Tipo di arma (bronzo, acciaio o mithril)</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di costruire un tipo di arma in un Centro abitato appartenente alla propria Nazione o a una in rapporti Amichevoli. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di materie prime. La quantità di materie prime necessarie per un'arma è un'unità di quel tipo. In altre parole, 5 unità di bronzo danno 5 armi in bronzo.

## Costruire navi da guerra

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 452	Codice ordine: CosNavi
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato non nascosto e che ha relazioni Amichevoli con la Nazione del Comandante</li><li>• Centro abitato non assediato</li><li>• Centro abitato con legname sufficiente</li><li>• Nazione del Comandante con oro sufficiente</li><li>• Centro abitato con un porto</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di navi da guerra da costruire</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di costruire navi da guerra nel porto di un Centro abitato appartenente alla propria Nazione o a una in rapporti Amichevoli. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di

legname. La quantità di legname necessario per una nave da guerra è 1500 unità. La Nazione del personaggio deve avere abbastanza oro per costruire le navi. Il costo in oro per una nave è 1000. Le navi da guerra non possono trasportare nessun tipo di truppe. Le navi vengono automaticamente assegnate all'esercito.

## Costruire trasporti

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 456	Codice ordine: CosTras
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato non nascosto e che ha relazioni Amichevoli con la Nazione del Comandante</li><li>• Centro abitato non assediato</li><li>• Centro abitato con legname sufficiente</li><li>• Nazione del Comandante con oro sufficiente</li><li>• Centro abitato con un porto</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di trasporti da costruire</li></ul>

Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di costruire trasporti nel porto di un Centro abitato appartenente alla propria Nazione o a una in rapporti Amichevoli. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di legname. La quantità di legname necessario per un trasporto è 1500 unità. La Nazione del personaggio deve avere abbastanza oro per costruire le navi. Il costo in oro per una nave è 1000. Ogni trasporto può portare 250 fanterie e 150 cavallerie. Le navi vengono automaticamente assegnate all'esercito.

## Eliminare molo

Tipo: Comando	Difficoltà: Facile
Numero ordine: 460	Codice ordine: ElMolo
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio con abilità Comando</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato con un molo</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di distruggere un molo in un Centro abitato della stessa Nazione. Il successo del tentativo è basato sul valore di Comando.

## Eliminare porto

Tipo: Comando	Difficoltà: Facile
Numero ordine: 465	Codice ordine: ElPorto
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio con abilità Comando</li><li>• Centro abitato nello stesso esagono</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato con un porto</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di distruggere un porto in un Centro abitato della stessa Nazione. Il successo del tentativo è basato sul valore di Comando.

## **Distruggere scorte in un Centro abitato**

Tipo: Comando      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 470      Codice ordine: DiScCAB  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Comando
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di distruggere le scorte in un Centro abitato della stessa Nazione. Il successo del tentativo è basato sul valore di Comando e viene calcolato separatamente per ciascun tipo di bene.

---

## **Distruggere ponte**

Tipo: Comando      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 475      Codice ordine: DisPonte  
Prerequisiti:  

- Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando e Centro abitato nello stesso esagono e Centro abitato della stessa Nazione
- Ponte nello stesso esagono

Informazioni richieste: 

- Direzione del lato dell'esagono con il ponte (NE, E, SE, SW, W o NW)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di distruggere un ponte in un esagono dove è presente un Centro abitato della stessa Nazione. Questo ordine può anche essere impartito dal Comandante di un esercito, nel qual caso non c'è bisogno del Centro abitato; se ci fosse, non deve essere della stessa Nazione, perché si presuppone che siano le truppe a tentare la demolizione. Il successo nel tentativo si basa sul valore di Comando.

---

## **Eliminare fortificazione**

Tipo: Comando      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 480      Codice ordine: ElFort  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Comando
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato ha fortificazioni

Informazioni richieste: 

- Nessuna

L'ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di distruggere le fortificazioni di un Centro abitato della stessa Nazione. Ogni turno è permesso un solo tentativo che abbia successo. Il successo è basato sul valore di Comando e il grado del successo indica quanta parte delle fortificazioni viene demolita. Con un solo tentativo è possibile ridurre le fortificazioni di più di un livello.

---

## **Costruire ponte**

Tipo: Comando      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 490      Codice ordine: CosPonte  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Comando
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato non assediato
- Centro abitato con legname sufficiente
- Nazione con oro sufficiente
- Nell'esagono/direzione scelta non esiste né ponte né guado
- Se il lato dell'esagono è un fiume maggiore, l'esagono deve essere attraversato da una strada

Informazioni richieste: 

- Direzione del lato dell'esagono su cui costruire il ponte (NE, E, SE, SW, W o NW)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità

Comandante di costruire un ponte attraverso un fiume in un esagono in cui è presente un Centro abitato della sua Nazione. Il successo del tentativo si basa sul valore di Comando. Per un ponte su un fiume minore il Centro abitato deve già possedere 5000 unità di legname e la Nazione del personaggio deve avere 2500 in oro. Per un ponte su un fiume maggiore il Centro abitato deve già possedere 10000 unità di legname e la Nazione del personaggio 5000 in oro. In questo caso il lato dell'esagono su cui si vuole costruire il ponte deve essere attraversato da una strada.

---

## **Fortificare Centro abitato**

Tipo: Comando      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 494      Codice ordine: ForCAB  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Comando
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato ha legname sufficiente
- Nazione con oro sufficiente
- Centro abitato con fortificazioni inferiori alla cittadella

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di costruire nuove fortificazioni in un Centro abitato della stessa Nazione. Il successo del tentativo è basato sul valore di Comando. Nessun Centro abitato può essere fortificato più di una volta in un turno. Per poter costruire il tipo di fortificazione scelto, il Centro abitato deve già possedere la quantità necessaria di legname e la Nazione del personaggio l'oro necessario. Un successo aumenterà il valore di Comando del personaggio di 1-5 punti.

---

## **Minacciare Centro abitato**

Tipo: Comando      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 498      Codice ordine: MinCAB  
Prerequisiti:  

- Solo Comandante esercito/flotta
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato non nascosto
- Centro abitato di una Nazione nemica
- esercito nemico non presente

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette al Comandante di un esercito/flotta di tentare di conquistare il Centro abitato nemico presente nell'esagono, non nascosto, semplicemente minacciandolo di attaccare. Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti nemici, o qualsiasi esercito di una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Comando, sulle dimensioni del Centro abitato, sul Grado di lealtà della popolazione, sulle dimensioni dell'esercito che effettua la minaccia, sulla presenza di macchine da guerra e sulla presenza di fortificazioni. Altri eserciti appartenenti alla stessa Nazione che minaccia contribuiranno alla vittoria. Un successo incrementerà il valore di Comando del personaggio di 1-10 punti, permetterà la conquista del Centro abitato e influenzerà il Grado di lealtà della popolazione. Le flotte NON ancoreranno le loro navi a causa di questo ordine.

---

## Reclutare doppiogiochista

Tipo: Emissario      Difficoltà: Media  
Numero ordine: 500      Codice ordine: Doppio  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Entrambi i personaggi nello stesso esagono
- personaggio bersaglio né ostaggio né PNG
- personaggio bersaglio con abilità Agente o Emissario

Informazioni richieste: 

- ID personaggio bersaglio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di tentare di reclutare al proprio servizio il personaggio di un'altra Nazione. Il bersaglio deve avere o l'abilità Emissario o quella Agente. Se si ottiene un successo, il "doppiogiochista" darà le stesse informazioni che dà alla propria Nazione. Inoltre, un doppiogiochista cercherà di *non* andare contro gli interessi della vostra Nazione. I doppiogiochisti rimangono tali finché non vengono colti sul fatto o rireclutati. Il successo si basa sulle relazioni che la Nazione del bersaglio ha con la vostra, sul valore di abilità dell'Emissario e del bersaglio, e sul fatto se il bersaglio è già un doppiogiochista o meno. Quando si ottiene un successo, questo ordine fa aumentare il valore Emissario di 1-10 punti.

---

## Corrompere/Reclutare personaggio

Tipo: Emissario      Difficoltà: Media  
Numero ordine: 505      Codice ordine: Corrom  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Nazione con oro sufficiente
- Entrambi i personaggi nello stesso esagono
- personaggio bersaglio né ostaggio né PNG
- personaggio bersaglio da reclutare deve avere la stessa alleanza

Informazioni richieste: 

- ID personaggio bersaglio
- Quantità d'oro per la corruzione (non meno di 500)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di tentare di corrompere o reclutare il personaggio di un'altra Nazione. Se ha successo, il personaggio corrotto: A) diventerà un "agente corrotto" per un turno e fornirà informazioni riservate sui segreti e gli interessi della sua Nazione o B) se appartiene a una Nazione che non è più attiva, per un limitato periodo di tempo si unirà alla Nazione del corrotto. Un personaggio può reclutare solo personaggi della stessa alleanza. Un personaggio non può reclutare un altro che è Comandante di un esercito o di una Compagnia. Nessuno può essere reclutato da una Nazione con 21 personaggi. Il successo si basa sull'ammontare della bustarella, sul valore di abilità dell'Emissario e del bersaglio, e sul fatto se il bersaglio è già stato corrotto o è un doppiogiochista. Quando si ottiene un successo, questo ordine incrementa il valore di Emissario di 1-10 punti.

---

## Influenzare lealtà del proprio Centro ab.

Tipo: Emissario      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 520      Codice ordine: InfCAB  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di portare la popolazione di un Centro abitato della propria Nazione ad aumentare la propria lealtà. Questo or-

dine aumenterà il Grado di lealtà di un Centro abitato di 1-10 punti e il valore di Emissario del personaggio di 1-5 punti.

---

## Influenzare lealtà di altri Centri abitati

Tipo: Emissario      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 525      Codice ordine: InAICAB  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato non è nascosto
- Centro abitato di un'altra Nazione

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di cercare di diminuire la lealtà della popolazione di un Centro abitato di un'altra Nazione, e possibilmente prenderne il controllo. Il successo si basa sull'abilità dell'Emissario, sulle relazioni di quella Nazione con la vostra e sul Grado di attuale della popolazione. Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti di una Nazione che considerate nemica. Quando si ottiene un successo, questo ordine diminuirà il Grado di lealtà di un Centro abitato di 5-15 punti e aumenterà il valore di Emissario del personaggio di 1-10 punti. Se il Grado di lealtà scende a 15 o meno, il Centro abitato è soggetto a un probabile cambio di possesso.

---

## Migliorare molo

Tipo: Emissario      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 530      Codice ordine: MigMolo  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Molo presente
- Centro abitato è un grande paese o una città
- Centro abitato con legname sufficiente
- Nazione con oro sufficiente

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di trasformare un molo presente in un Centro abitato della propria Nazione in porto. Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti di una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Emissario. Per il miglioramento sono necessarie 7500 unità di legname e 4000 d'oro.

---

## Aggiungere molo a Centro abitato

Tipo: Emissario      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 535      Codice ordine: AggMolo  
Prerequisiti:  

- personaggio con abilità Emissario
- Centro abitato nello stesso esagono
- Centro abitato della stessa Nazione
- Centro abitato senza né molo né porto
- Centro abitato è un paese, un grande paese o una città
- Centro abitato con esagono di fiume/oceano adiacente
- Centro abitato con legname sufficiente
- Nazione con oro sufficiente

Informazioni richieste: 

- Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di costruire un molo presso un Centro abitato della propria Nazione. Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti di una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Emissario. Per la costruzione sono necessarie 5000 unità di legname e 2500 d'oro.

---

## Migliorare Centro abitato

Tipo: Emissario      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 550      Codice ordine: MigCAB  
Prerequisiti:  
• personaggio con abilità Emissario  
• Centro abitato nello stesso esagono  
• Centro abitato della stessa Nazione  
• Centro abitato non è una città  
• Nazione con oro sufficiente

Informazioni richieste: • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di ingrandire un Centro abitato esistente e portarlo alla "categoria" superiore. Nessun Centro abitato può essere ingrandito più di una volta per turno. Questo ordine non può essere impartito se sono presenti eserciti appartenenti a una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Emissario, sul Grado di lealtà della popolazione e sulle dimensioni del Centro abitato al momento del tentativo. Quando si ottiene un successo, questo ordine incrementa il valore di Emissario di 1-10 punti.

---

## Installare campo

Tipo: Comando      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 552      Codice ordine: InsCamp  
Prerequisiti:  
• Comandante esercito/flotta  
• Centro abitato non nello stesso esagono  
• Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste: • Nome del campo (numero totale di lettere fra 5 e 20)

Questo ordine permette al Comandante di un esercito di installare un Centro abitato (un campo), sempre che non ne ve ne siano o vi siano solo delle rovine, nell'esagono dove si trova. L'esagono deve essere di terra. Questo ordine non può essere effettuato se sono presenti eserciti di una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Comando. Questo ordine non incrementa il valore di Comando. Per finanziare la nuova creazione sono necessarie 4000 unità di oro.

---

## Creare campo

Tipo: Emissario      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 555      Codice ordine: CreaCpo  
Prerequisiti:  
• personaggio con abilità Emissario  
• Centro abitato non nello stesso esagono  
• Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste: • Nome del campo (numero totale di lettere fra 5 e 20)

Questo ordine permette a un personaggio con abilità Emissario di costruire un Centro abitato (un campo), sempre che non ne ve ne siano o vi siano solo delle rovine, nell'esagono dove si trova. L'esagono deve essere di terra. Questo ordine non può essere effettuato se sono presenti eserciti di una Nazione che considerate nemica. Il successo si basa sul valore di Emissario. Questo ordine incrementa il valore di Emissario di 1-10 punti. Per finanziare la nuova creazione sono necessarie 2000 unità di oro.

---

## Abbandonare campo

Tipo: Emissario      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 560      Codice ordine: AbbCpo  
Prerequisiti:  
• Comandante esercito/flotta  
• Centro abitato nello stesso esagono  
• Centro abitato è un campo  
• Centro abitato della stessa Nazione  
Informazioni richieste: • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di fare in modo che un campo della propria Nazione venga abbandonato e ridotto a rovine. Il successo si basa sul valore di Comando.

---

## Ridurre Centro abitato

Tipo: Emissario      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 565      Codice ordine: RidCAB  
Prerequisiti:  
• personaggio con abilità Emissario  
• Centro abitato nello stesso esagono  
• Centro abitato della stessa Nazione  
• Centro abitato di dimensioni maggiori di un campo  
Informazioni richieste: • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di fare in modo che un Centro abitato della propria Nazione riduca di un livello le proprie dimensioni. Nessun Centro abitato può essere ridotto più di una volta per turno. Il successo si basa sul valore di Emissario e sulle dimensioni del Centro abitato. Se un grande paese viene ridotto a paese, ogni porto presente verrà ridotto a molo. Nello stesso modo, se un paese viene ridotto a villaggio, ogni molo presente verrà distrutto. Con questo ordine la capitale non può essere ridotta sotto al livello di grande paese.

---

## Spargere voci

Tipo: Vario      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 580      Codice ordine: Voci  
Prerequisiti:  
• Personaggio con abilità Emissario  
Informazioni richieste: • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di spargere voci che potranno essere raccolte da altri personaggi. Queste voci possono essere sia vere che false, tutte o in parte. Spargere voci dà una protezione alle vostre reali attività, mescolando voci false con storie vere.

---

## Scoprire segreti

Tipo: Vario      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 585      Codice ordine: ScoSegr  
Prerequisiti:  
• Personaggio con abilità Emissario  
Informazioni richieste: • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di captare voci o segreti sia veri che messi in giro da altri. Se il personaggio desidera focalizzare la propria attenzione sui segreti di una Nazione in particolare, l'ordine dovrà essere impartito presso un Centro abitato appartenente a quella Nazione. Il numero di segreti e il successo della focalizzazione dipendono dal valore di Emissario.

---

## Controspionaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 600            Codice ordine: Contros  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggi sospetti nello stesso esagono  
Informazioni richieste:       • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di cercare di scoprire quali personaggi della propria Nazione si sono trasformati in doppiogiochisti. Il successo si basa sul valore di Agente e del sospetto e sulle relazioni fra le Nazioni. Se si ottiene un successo si riporta il traditore alla situazione normale. Per ogni successo il valore di Agente aumenta di 1-5 punti.

---

## Controllare locazione

Tipo: Agente                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 605            Codice ordine: ContLoc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato della stessa Nazione oppure Centro abitato non nascosto  
Informazioni richieste:       • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di controllare la locazione del Centro abitato scelto. Prima che possano completare le proprie missioni i ladri e i sabotatori devono vedersela con le guardie! Il successo si basa sui valori di Agente coinvolti. Gli Agenti che controllano sono efficaci anche contro Agenti che hanno il doppio del loro valore nell'abilità. Il personaggio controllerà solo per il turno in cui è stato dato l'ordine. Con quest'ordine il valore di Agente aumenta di 1-5 punti. Se un personaggio tenta una rapina o un sabotaggio e la guardia riesce a sventare l'operazione, il suo valore di Agente aumenterà ulteriormente di 1-5 punti ogni tentativo sventato. Una guardia che ha successo può uccidere, catturare o ferire il ladro/sabotatore. Una guardia che fallisce può essere ferita o finire uccisa.

---

## Controllare personaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 610            Codice ordine: ContPer  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Se il personaggio controllato è un ostaggio, questo deve essere prigioniero di un personaggio della stessa Nazione della guardia oppure essere in un Centro abitato della stessa Nazione  
    • personaggio controllato nello stesso esagono della guardia  
    • personaggio controllato diverso dalla guardia  
Informazioni richieste:       • ID personaggio controllato

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di controllarne un altro presente nello stesso esagono. Questo ordine può essere anche utilizzato per evitare che gli ostaggi vengano liberati. Il successo si basa sui valori di Agente coinvolti. Gli Agenti che controllano sono efficaci anche contro Agenti che hanno il doppio del loro valore nell'abilità. Il personaggio controllerà solo per il turno in cui è stato dato l'ordine. Con quest'ordine il valore di Agente aumenta di 1-5 punti. Una guardia cercherà di bloccare gli omicidi, i rapimenti, i salvataggi degli ostaggi (ma non i loro tentativi di fuga) e i furti a danno degli artefatti in possesso del personaggio controllato. Se un personaggio effettua uno di questi tentativi e la guardia riesce a sventare l'operazione, il suo valore di Agente aumenterà ulteriormente di 1-5 punti

ogni tentativo sventato. Una guardia che ha successo può uccidere, catturare o ferire il ladro/sabotatore. Una guardia che fallisce può essere ferita o finire uccisa.

---

## Assassinare personaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 615            Codice ordine: Assass  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio di un'altra Nazione  
    • Personaggio non ostaggio  
    • Personaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:       • ID personaggio bersaglio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di assassinare un personaggio di un'altra Nazione. Se il personaggio bersaglio è controllato, l'assassino dovrà prima vedersela con la guardia. Il successo si basa sui valori di abilità dell'assassino, su quelli delle guardie e del bersaglio, e sulle relazioni fra le Nazioni. Un fallimento significa ferimento o morte, anche se non sono presenti guardie. Portando a buon fine una missione il valore di Agente aumenterà di 1-10 punti.

---

## Rapire personaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 620            Codice ordine: Rapire  
Prerequisiti:                    • personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio di un'altra Nazione  
    • Personaggio non ostaggio  
    • Personaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:       • ID personaggio bersaglio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di rapire un personaggio di un'altra Nazione. Se il bersaglio è controllato, il rapitore dovrà prima vedersela con la guardia. Il successo si basa sui valori di abilità del rapitore, su quelli delle guardie e del bersaglio, e sulle relazioni fra le Nazioni. Un fallimento significa ferimento o morte, anche se non sono presenti guardie. Portando a buon fine una missione il valore di Agente aumenterà di 1-10 punti.

---

## Rilasciare ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 625            Codice ordine: Rilasc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio con il personaggio  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:       • ID personaggio ostaggio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di rilasciare un suo ostaggio.

---

## Liberare ostaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 630            Codice ordine: Salvare  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:      • ID personaggio bersagli  
    • Rilasciare ("sì" o "no")

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di salvare un ostaggio presente nello stesso esagono. Il personaggio dovrà vedersela con la guardia e con colui che tiene l'ostaggio. Il successo si basa sui valori di Agente coinvolti. Prima del tentativo, il personaggio dovrà indicare se l'ostaggio liberato verrà rilasciato o tenuto ancora in ostaggio. Un fallimento significa ferimento o morte, anche se non sono presenti guardie. Portando a buon fine una missione il valore di Agente aumenterà di 1-10 punti. Se il salvataggio ha successo è l'ostaggio viene rilasciato, questo si troverà nello stesso esagono in cui è stato liberato.

---

## Interrogare ostaggio

Tipo: Agente                      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 635            Codice ordine: Interr  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio tenuto dal personaggio  
    oppure presso un Centro abitato della Nazione del  
    personaggio che interroga  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di interrogare un ostaggio tenuto prigioniero da lui o dalla sua Nazione. L'interrogatorio può avvenire solo presso un Centro abitato della Nazione dell'inquisitore. Il successo si basa sui valori di Agente coinvolti e porterà a conoscenza di informazioni sull'ostaggio stesso. Ottenere un successo aumenterà il valore Agente di 1-5 punti.

---

## Prendere in custodia un ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 640            Codice ordine: Custod  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio tenuto dal personaggio  
    oppure presso un Centro abitato della Nazione del  
    personaggio che interroga  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di prendere in custodia un ostaggio a quella locazione da un altro personaggio o da un Centro abitato della sua Nazione.

---

## Imprigionare ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 645            Codice ordine: Imprig  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio tenuto dal personaggio  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato della stessa Nazione  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di imprigionare un ostaggio in quella locazione presso un Centro abitato della sua Nazione.

---

## Uccidere ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 650            Codice ordine: UccPers  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio tenuto dal personaggio  
    oppure presso un Centro abitato della Nazione del  
    personaggio che interroga  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di uccidere un ostaggio a quella locazione. L'ostaggio deve essere controllato dalla Nazione dell'uccisore o imprigionato nel Centro abitato dove si trova lui.

---

## Chiedere riscatto per un ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 655            Codice ordine: ChRisc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio ostaggio tenuto dal personaggio  
    oppure presso un Centro abitato della Nazione del  
    personaggio che interroga  
    • Personaggio ostaggio nello stesso esagono  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio  
    • Quantità di oro desiderata per il riscatto (maggiore di 0)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di determinare la quantità di oro necessaria per il riscatto di un ostaggio. Se tale richiesta viene soddisfatta, l'ostaggio verrà automaticamente dato alla prima Nazione che pagherà il riscatto. La richiesta di riscatto rimane finché non viene cambiata o accettata.

---

## Offrire riscatto per un ostaggio

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 660            Codice ordine: OffRisc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
    • Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste:      • ID personaggio ostaggio  
    • Quantità di oro offerta per il riscatto (maggiore di 0)  
    • Rilascio ("sì" o "no")

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comando di offrire una certa quantità d'oro per il riscatto di un ostaggio. La quantità offerta può essere uguale o inferiore alla richiesta di riscatto. Se l'ostaggio viene recuperato, avrete la possibilità di rilasciarlo o di tenerlo come vostro ostaggio. Se l'ostaggio appartiene alla vostra Nazione, verrà liberato automaticamente. Se per uno stesso ostaggio vengono effettuate più offerte di riscatto, l'offerta verrà scelta casualmente. Se la richiesta di riscatto non verrà effettuata dal personaggio in possesso dell'ostaggio, nessuna offerta assicurerà la liberazione dell'ostaggio stesso.

---

## Sabotare ponte

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 665              Codice ordine: SabPont  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Ponte nello stesso esagono  
Informazioni richieste:        • Direzione lato dell'esagono del ponte (NE, E, SE, SW, W o NW)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di sabotare un ponte. Il personaggio dovrà affrontare qualsiasi guardia eventualmente presente. Il successo si basa sul valore in Agente e sulle relazioni fra le due Nazioni, se ve ne sono. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte. Un successo eliminerà il ponte e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti.

---

## Sabotare fortificazioni

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 670              Codice ordine: SabFort  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non nascosto  
    • Centro abitato di una Nazione differente  
    • Centro abitato con fortificazioni  
Informazioni richieste:        • Nessuna

L'ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di sabotare le fortificazioni appartenenti a un Centro abitato di un'altra Nazione, che non può essere nascosto. Il personaggio dovrà affrontare qualsiasi guardia eventualmente presente. Il successo si basa sul valore in Agente, sul livello delle fortificazioni e sulle relazioni fra le due Nazioni. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte. Un successo diminuirà le fortificazioni di un livello e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti.

---

## Sabotare molo o porto

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 675              Codice ordine: SabPort  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non nascosto  
    • Centro abitato di un'altra Nazione  
    • Centro abitato con molo o porto  
Informazioni richieste:        • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di sabotare un molo/porto di un Centro abitato appartenente a un'altra Nazione, che non può essere nascosto. Il personaggio dovrà affrontare qualsiasi guardia eventualmente presente. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte. Un successo farà passare un porto a molo o distruggerà il molo, e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti. Il successo si basa sul valore di Agente, sul fatto se si tratta di un molo o di un porto e sulle relazioni fra le due Nazioni.

---

## Sabotare scorte

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 680              Codice ordine: SabScor  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non nascosto  
    • Centro abitato di un'altra Nazione  
    • Centro abitato con molo o porto  
Informazioni richieste:        • Tipo di scorte (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di sabotare le scorte di un Centro abitato appartenente a un'altra Nazione, che non può essere nascosto. Il personaggio dovrà affrontare qualsiasi guardia eventualmente presente. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte. Un successo diminuirà le scorte e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti. Il successo si basa sul valore di Agente e sulle relazioni fra le due Nazioni.

---

## Rubare artefatto

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 685              Codice ordine: RubArt  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Artefatto nello stesso esagono  
    • Se l'artefatto è in un Centro abitato, quest'ultimo non deve essere nascosto e deve essere di una differente Nazione  
    • Se l'artefatto è in possesso di un personaggio, il personaggio bersaglio deve essere di un'altra Nazione  
Informazioni richieste:        • N. ID artefatto

L'ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di rubare un artefatto nello stesso esagono. Se è in un Centro abitato, quest'ultimo non deve essere nascosto e deve appartenere a un'altra Nazione. Se l'artefatto è in possesso di un personaggio, egli deve essere di un'altra Nazione e va affrontato. In entrambi i casi, il personaggio dovrà affrontare eventuali guardie. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte, anche se non vi sono guardie. Il successo si basa sul valore in Agente e sulle relazioni fra le Nazioni; se riesce, il personaggio entrerà in possesso dell'artefatto e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti.

---

## Rubare oro

Tipo: Agente                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 690              Codice ordine: RubOro  
Prerequisiti:                      • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non essere nascosto  
    • Centro abitato di un'altra Nazione  
Informazioni richieste:        • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di rubare l'oro del Centro abitato di un'altra Nazione. Il Centro abitato non deve essere nascosto. Il personaggio dovrà affrontare eventuali guardie. Un fallimento può avere come risultato ferite o morte, anche se non vi sono guardie. Il successo si basa sul valore in Agente e sulle relazioni fra le due Nazioni. Un successo darà al personaggio l'oro in base alle entrate e alla produzione che quel Centro abitato ha avuto nel turno e aumenterà il suo valore di Agente di 1-10 punti.

---

## Dimenticare incantesimo

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 700            Codice ordine: DimInc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Mago  
Informazioni richieste:      • N. ID di 1-6 incantesimi da dimenticare

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Mago di dimenticare da 1 a 6 incantesimi conosciuti per poterne imparare altri. Il successo è automatico.

---

## Ricerca incantesimo

Tipo: Vario                      Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo  
Numero ordine: 705            Codice ordine: RicInc  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Mago  
    • Personaggio conosce già incantesimo prerequisito  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato della stessa Nazione  
    • Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste:      • N. ID incantesimo

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Mago di tentare di ricercare un nuovo incantesimo. Il personaggio deve trovarsi in uno dei Centri abitati appartenenti alla propria Nazione, e questa deve possedere nella sua tesoreria oro a sufficienza. Inoltre, il personaggio deve già conoscere un incantesimo prerequisito (vedi Magia - incantesimi) perché possa effettuare la ricerca. Il successo si basa sul valore di Mago del personaggio e sulla difficoltà intrinseca dell'incantesimo. La capacità in un incantesimo appena imparato si basa anch'essa sul valore di Mago e sulla difficoltà intrinseca. Per ogni tentativo di ricerca sono necessarie 1000 unità d'oro.

---

## Studiare magia

Tipo: Mago                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 710            Codice ordine: StuMag  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Mago  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato della stessa Nazione  
Informazioni richieste:      • Nessuno

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Mago di intraprendere un intenso studio della magia. Il personaggio deve trovarsi in uno dei Centri abitati della propria Nazione. Il successo aumenterà il suo valore di Mago di 1-5 punti.

---

## Creare nuovo personaggio

Tipo: Comando                 Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 725            Codice ordine: CreaPer  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
    • Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste:      • Nome (le prime 5 lettere devono essere diverse da ogni altro personaggio e si possono inserire fino a un massimo di 17 lettere con un minimo di 5).  
    • Sesso (maschile o femminile)  
    • Valore di Comando (0 o 10-30)  
    • Valore di Agente (0 o 10-30)  
    • Valore di Emissario (0 o 10-30)  
    • Valore di Mago (0 o 10-30)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comando di addestrare un nuovo personaggio nelle varie abilità. Ogni valore di abilità scelto deve essere 0 o avere un minimo di 10. Il numero massimo di punti totali che possono essere assegnati è 30. Per esempio, un nuovo personaggio può

ricevere 30 punti in un'abilità e 0 nelle altre, o 10 punti in tre abilità o qualsiasi altra combinazione, finché ogni abilità ha 0 o 1 o più, e il totale non supera 30. I nuovi Maghi avranno un incantesimo ogni 10 punti nell'abilità Mago, ciascuno da una diversa categoria. Le prime cinque lettere del nome (ID del personaggio) dovranno essere diverse da quelle di qualsiasi altro personaggio in gioco. I nomi uguali verranno variati automaticamente. Questo ordine non può essere utilizzato con le abilità speciali della Nazione. Per finanziare l'allenamento del nuovo personaggio sono necessarie 10000 unità di oro.

---

## Creare nuovo personaggio come Comandante

Tipo: Comando                 Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 728            Codice ordine: CreaCom  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio nella propria capitale  
    • Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste:      • Nome (le prime 5 lettere devono essere diverse da ogni altro personaggio e si possono inserire fino a un massimo di 17 lettere con un minimo di 5).  
    • Sesso (maschile o femminile)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comando di addestrare un nuovo Comandante. Il nuovo personaggio avrà un valore solo nell'abilità Comando e non potrà mai sviluppare abilità Emissario, Agente o Mago. Il valore di Comando del nuovo personaggio sarà 30 o pari a quello di chi lo ha allenato, quale dei due è il più basso. Le prime cinque lettere del nome (ID del personaggio) dovranno essere diverse da quelle di qualsiasi personaggio in gioco. I nomi uguali verranno variati automaticamente. Questo ordine non può essere utilizzato con le abilità speciali della Nazione. Per finanziare l'allenamento del nuovo Comandante sono necessarie 5000 unità di oro.

---

## Creare nuovo personaggio come Agente

Tipo: Agente                     Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 731            Codice ordine: CreaAg  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio nella propria capitale  
    • Nazione con oro sufficiente  
Informazioni richieste:      • Nome (le prime 5 lettere devono essere diverse da ogni altro personaggio e si possono inserire fino a un massimo di 17 lettere con un minimo di 5).  
    • Sesso (maschile o femminile)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di addestrare un nuovo Agente. Il nuovo personaggio avrà un valore solo nell'abilità Comando e non potrà mai sviluppare abilità Emissario, Comandante o Mago. Il valore di Agente del nuovo personaggio sarà 30 o pari a quello di chi lo ha allenato, quale dei due è il più basso. Le prime cinque lettere del nome (ID del personaggio) dovranno essere diverse da quelle di qualsiasi personaggio in gioco. I nomi uguali verranno variati automaticamente. Questo ordine non può essere utilizzato con le abilità speciali della Nazione. Per finanziare l'allenamento del nuovo Agente sono necessarie 5000 unità di oro.

---

## Creare nuovo personaggio come Emissario

Tipo: Emissario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 734	Codice ordine: CreaEm
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Emissario</li><li>• Personaggio nella propria capitale</li><li>• Nazione con oro sufficiente</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nome (le prime 5 lettere devono essere diverse da ogni altro personaggio e si possono inserire fino a un massimo di 17 lettere con un minimo di 5).</li><li>• Sesso (maschile o femminile)</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di addestrare un nuovo Emissario. Il nuovo personaggio avrà un valore solo nell'abilità Emissario e non potrà mai sviluppare abilità Comando, Agente o Mago. Il valore di Emissario del nuovo personaggio sarà 30 o pari a quello di chi lo ha allenato, quale dei due è il più basso. Le prime cinque lettere del nome (ID del personaggio) dovranno essere diverse da quelle di qualsiasi personaggio in gioco. I nomi uguali verranno variati automaticamente. Questo ordine non può essere utilizzato con le abilità speciali della Nazione. Per finanziare l'allenamento del nuovo Emissario sono necessarie 5000 unità di oro.

## Creare nuovo personaggio come Mago

Tipo: Mago	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 737	Codice ordine: CreaMag
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Mago</li><li>• Personaggio nella propria capitale</li><li>• Nazione con oro sufficiente</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nome (le prime 5 lettere devono essere diverse da ogni altro personaggio e si possono inserire fino a un massimo di 17 lettere con un minimo di 5).</li><li>• Sesso (maschile o femminile)</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Mago di addestrare un nuovo Mago. Il nuovo personaggio avrà un valore solo nell'abilità Mago e non potrà mai sviluppare abilità Emissario, Agente o Comandante. Il valore di Mago del nuovo personaggio sarà 30 o pari a quello di chi lo ha allenato, quale dei due è il più basso. Le prime cinque lettere del nome (ID del personaggio) dovranno essere diverse da quelle di qualsiasi personaggio in gioco. I nomi uguali verranno variati automaticamente. Questo ordine non può essere utilizzato con le abilità speciali della Nazione. Per finanziare l'allenamento del nuovo personaggio sono necessarie 5000 unità di oro.

## Ritirare personaggio

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 740	Codice ordine: Ritiro
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Personaggio non è ostaggio di un personaggio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette di ritirare PERMANENTEMENTE un personaggio. Tale decisione può risultare necessaria se, per esempio, i costi di mantenimento diventano troppo alti per supportare quel particolare personaggio. Al momento del ritiro il personaggio scelto non può essere un ostaggio. Ogni ostaggio tenuto dal personaggio verrà automaticamente rilasciato, mentre gli eventuali artefatti verranno considerati lasciati nell'ultima locazione occupata.

## Creare Compagnia

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 745	Codice ordine: CreaCmp
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Comando</li><li>• Personaggio su terra</li><li>• Personaggio non Comandante esercito/flotta</li><li>• Personaggio non Comandante Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di creare una Compagnia dove avrà le funzioni di Comandante. Dovranno esserci altri personaggi che desiderano unirsi alla Compagnia. Come Comandante di Compagnia, qualsiasi ordine di movimento dato dal personaggio influenzerà anche gli altri membri della Compagnia. Se un personaggio parte di una Compagnia dà separatamente i propri ordini di movimento, lascerà automaticamente la Compagnia. Le Compagnie possono essere create solo su terra.

## Sciogliere Compagnia

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 750	Codice ordine: SciComp
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solo Comandante Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette al Comandante di una Compagnia di sciogliere in modo che tutti i membri tornino a essere personaggi individuali e siano ognuno responsabile dei propri movimenti.

## Unirsi a una Compagnia

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 755	Codice ordine: UnComp
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Comandante della Compagnia nello stesso esagono</li><li>• Compagnia con meno di 9 membri</li><li>• Comandante della Compagnia della stessa Nazione o di una Nazione Amichevole nei confronti di quella del personaggio e viceversa</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID Comandante Compagnia</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di unirsi a una Compagnia esistente. Il Comandante della Compagnia dovrà essere della stessa Nazione del personaggio o di una Nazione Amichevole nei confronti di quella del personaggio e viceversa.

## Lasciare Compagnia

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 760	Codice ordine: LaComp
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio insieme alla Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio (eccettuato il Comandante della Compagnia) di lasciare una Compagnia esistente con la quale sta viaggiando.

## Dividere esercito

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 765	Codice ordine: DivEser
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solo Comandante esercito/flotta</li><li>• Nuovo Comandante con abilità Comando</li><li>• Nuovo Comandante nello stesso esagono</li><li>• Comandante a terra</li><li>• Nuovo Comandante della stessa Nazione</li><li>• Nuovo Comandante non è Comandante esercito/flotta</li><li>• Nuovo Comandante non Comandante Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID personaggio nuovo Comandante</li><li>• N. di Cavalleria pesante</li><li>• N. di Cavalleria leggera</li><li>• N. di Fanteria pesante</li><li>• N. di Fanteria leggera</li><li>• N. di Arcieri</li><li>• N. di Milizia</li></ul>

Questo ordine permette al Comandante di un esercito di creare un altro esercito donando parte del proprio a un altro personaggio in possesso dell'abilità Comando. Il nuovo esercito erediterà i Gradi di arma, addestramento e armatura dell'esercito originale e avrà un Grado di morale di almeno 30. Al nuovo esercito verrà trasferita una quantità proporzionata di cibo. Questo ordine non trasferisce altro dalla carovana con le riserve. Notate che questo ordine non funziona come Trasferire comando N. 780. Se l'esercito originale o il nuovo dovessero avere meno di 100 uomini, allora quell'esercito verrà sciolto, e tutte le riserve perdute!

## Reclutare esercito

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 770	Codice ordine: RecEser
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Comando</li><li>• Personaggio non è Comandante esercito/flotta</li><li>• Personaggio non è Comandante Compagnia</li><li>• Personaggio presso Centro abitato</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione</li><li>• Centro abitato non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• N. di uomini</li><li>• Tipo di truppa (Cavalleria pesante, Cavalleria leggera, Fanteria pesante, Fanteria leggera, Arcieri o Milizia)</li><li>• Tipo di armi (bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• Tipo di armatura (pelle, bronzo, acciaio o mithril)</li><li>• N. di unità di cibo</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di creare un proprio esercito reclutando il tipo di truppa indicato presso un Centro abitato. Questo è il solo ordine con il quale potrete "creare" un esercito quando questo non esiste. Il numero massimo di uomini dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Le dimensioni minime dell'esercito sono 100 uomini. Dovrete inoltre indicare quanto cibo verrà trasferito al nuovo esercito dai magazzini del Centro abitato. Tutti i nuovi uomini arriveranno con un Grado di addestramento di base e un Morale di base pari a 10. La Cavalleria pesante, la Cavalleria leggera, la Fanteria pesante e la Fanteria leggera arrivano con le armi e le armature specificate (se vi sono sufficienti scorte), gli Arcieri con armi equivalenti ad acciaio e senza armatura e la Milizia con armi di bronzo e armature in pelle. La Cavalleria reclutata avrà anche bisogno della pelle necessaria a seconda dell'ordine Reclutare. Per finanziare il nuovo esercito sono necessarie 5000 unità d'oro.

## Sciogliere esercito

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 775	Codice ordine: SciEser
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comandante esercito/flotta o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito</li><li>• Comandante a terra</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette al Comandante di un esercito o a un personaggio con l'abilità Comando insieme a un esercito di sciogliere un esercito mandando a casa le truppe. Questo ordine non può essere eseguito sull'acqua.

## Trasferire comando

Tipo: Comando	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 780	Codice ordine: TraCom
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solo Comandante esercito/flotta o Comandante Compagnia</li><li>• Nuovo Comandante con abilità Comando</li><li>• Nuovo Comandante nello stesso esagono</li><li>• Nuovo Comandante della stessa Nazione</li><li>• Nuovo Comandante non Comandante Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID personaggio nuovo Comandante</li><li>• Unirsi all'esercito ("sì" o "no")</li></ul>

Questo ordine permette al Comandante di un esercito/flotta o al Comandante di una Compagnia di dare il comando di un esercito/flotta o Compagnia a un altro personaggio con l'abilità Comando. Questo ordine può essere utilizzato per cambiare Comandante a un esercito/flotta o a una Compagnia o per unire due o più forze sotto un unico Comandante. Qualsiasi personaggio insieme all'esercito o alla Compagnia verrà anch'esso trasferito. Anche i bagagli e gli uomini verranno trasferiti. Comunque, se il comando di una flotta viene trasferito al Comandante di un esercito, le navi dovranno essere ancorate. Altrimenti, le navi verranno trasferite insieme al resto del bagaglio. Il precedente Comandante potrà scegliere di restare con l'esercito o separarsi aggiungendo "sì" o "no" alle informazioni richieste.

## Unirsi a un esercito

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 785	Codice ordine: UnEser
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• personaggio si unisce a Comandante esercito/flotta</li><li>• Comandante esercito/flotta nello stesso esagono</li><li>• Comandante esercito/flotta della stessa Nazione</li><li>• Personaggio non è Comandante esercito/flotta</li><li>• Personaggio non è Comandante Compagnia</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID personaggio Comandante esercito/flotta a cui unirsi</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di unirsi a un esercito esistente e viaggiare con esso. Quando fa parte di un esercito, un personaggio non deve dare ordini individuali di movimento. Se darà simili ordini, lascerà automaticamente l'esercito.

## Lasciare esercito

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 790          Codice ordine: LaEser  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio insieme a un esercito  
    • Personaggio a terra  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio (non Comandante dell'esercito) di lasciare un esercito esistente con cui viaggiava. Il personaggio non può eseguire questo ordine in acqua.

---

## Lasciare artefatto

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 792          Codice ordine: LaArte  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
Informazioni richieste:      • N. ID da 1 a 6 artefatti da lasciare

Questo ordine permette a un personaggio di lasciare da 1 a 6 artefatti in qualsiasi locazione si trovi. Questo può essere terra o acqua, Centri abitati o terre deserte, territorio amichevole od ostile. Il personaggio che lo lascia avrà una migliore possibilità di ritrovarlo se dovesse cercarlo ancora, ma trovare un artefatto non è mai cosa semplice. Se l'artefatto viene lasciato in un Centro abitato in possesso della Nazione del personaggio, viene considerato come nascosto in quel Centro abitato e può essere trovato molto più facilmente dai personaggi di quella Nazione.

---

## Ancorare navi

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 794          Codice ordine: AncNavi  
Prerequisiti:                    • Solo Comandante flotta  
    • Centro abitato ha un molo, porto o è su un esagono costiero  
Informazioni richieste:      • N. di navi da guerra  
    • N. di trasporti

Questo ordine permette al Comandante di una flotta di ancorare navi che stanno trasportando le sue truppe. Le navi possono essere ancorate in porti, moli o in esagoni costieri. A meno che le navi non divengano un esercito, deve avere trasporti sufficienti per trasportare tutti gli uomini.

---

## Raccogliere artefatto

Tipo: Vario                      Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 796          Codice ordine: RacArt  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
Informazioni richieste:      • N. ID da 1 a 6 artefatti da raccogliere

Questo ordine permette a un personaggio di tentare di recuperare da 1 a 6 artefatti specifici in qualsiasi locazione si trovi. Il successo dipende dai suoi valori di abilità, dal terreno, dalla presenza di Centri abitati e dal fatto se sia stato lui stesso a lasciare l'artefatto in origine. Questo ordine può essere dato solo al personaggio che ha lasciato l'artefatto o da un personaggio della stessa Nazione (se l'artefatto è nell'esagono di un Centro abitato).

---

## Scegliere navi

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 798          Codice ordine: SceNavi  
Prerequisiti:                    • Solo Comandante esercito/flotta  
    • Navi nello stesso esagono  
    • Navi appartenenti alla Nazione del personaggio  
Informazioni richieste:      • N. di navi da guerra  
    • N. di trasporti

Questo ordine permette al Comandante di un esercito/flotta di aggiungere navi ancorate al proprio esercito. Queste navi devono già essere ancorate in quella locazione e devono appartenere alla Nazione del personaggio.

---

## Utilizzare artefatto di movimento

Tipo: Vario                      Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 805          Codice ordine: UtArMov  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • Artefatto in possesso del personaggio  
    • Allineamento dell'artefatto in accordo con quello della Nazione del personaggio  
Informazioni richieste:      • ID dell'artefatto

Questo ordine permette a un personaggio di utilizzare qualsiasi artefatto di movimento sia in suo possesso. Gli effetti durano un solo turno.

---

## Muovere personaggio

Tipo: Movimento              Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 810          Codice ordine: MuoPers  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • personaggio non Comandante esercito/flotta  
    • personaggio non Comandante Compagnia  
    • Esagono di partenza e di arrivo sono terra  
Informazioni richieste:      • Esagono di destinazione (entro 12 esagoni da quello di partenza)

Questo ordine permette a un personaggio di muoversi verso qualsiasi esagono a 12 o meno esagoni di distanza dall'esagono attuale. Il movimento non può né partire né arrivare a un esagono di acqua. Gli ostaggi viaggeranno con il personaggio. Se il personaggio viaggiava con un esercito o con una Compagnia, non sarà più così.

---

## Muovere Compagnia

Tipo: Movimento              Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 820          Codice ordine: MuoComp  
Prerequisiti:                    • Solo Comandante Compagnia  
Informazioni richieste:      • Esagono di destinazione (entro 12 esagoni da quello di partenza)

Questo ordine permette a un Comandante di Compagnia di muovere la sua Compagnia verso qualsiasi esagono a 12 o meno esagoni di distanza dall'esagono attuale. Il movimento non può né partire né arrivare a un esagono di acqua. Tutti i personaggi insieme alla Compagnia (ostaggi compresi) si muoveranno secondo questo ordine.

---



## Trovare artefatto

Tipo: Vario                      Difficoltà: Difficile  
Numero ordine: 900            Codice ordine: TrovArt  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
Informazioni richieste:      • N. ID artefatto

Questo ordine permette a un personaggio di provare a trovare un artefatto perduto o nascosto in quella locazione. Il successo si basa sul valore di Mago, sul potere dell'artefatto e sul terreno. Se si sospetta sia presente un certo artefatto, e viene fornito il numero di identificazione di quell'artefatto (0 se ignoto), il successo è più probabile. Se il personaggio sta cercando di trovare un artefatto che è stato nascosto (lasciato) in precedenza, allora questo ordine funzionerà esattamente come quello Raccogliere artefatto. Gli artefatti nascosti da personaggi di altre Nazioni sono più difficili da trovare.

---

## Osservare esercito

Tipo: Agente                    Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 905            Codice ordine: OssEser  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio entro 2 esagoni dalla locazione del Comandante dell'esercito  
    • Personaggio su terra  
Informazioni richieste:      • ID del personaggio Comandante dell'esercito da osservare  
    • Seguire esercito ("sì" o "no")

Questo ordine permette a un personaggio di osservare l'esercito di un'altra Nazione. Il personaggio cercherà di seguire le tracce dell'esercito, se si trova entro 2 esagoni all'inizio e alla fine del turno, e fornirà informazioni sulla sua locazione e la sua composizione. Il successo si basa sulle dimensioni dell'esercito, sul modo di movimento, sul valore di Agente del personaggio e sul valore di Comando del Comandante; può rivelare: Comandante attuale e valore, nazionalità, modo di spostamento, morale, numero di uomini (per tipo), locazione attuale e presenza di qualche Centro abitato. Se ha successo, e il personaggio non è anche Comandante di esercito/flotta/Compagnia, potrà scegliere di seguire l'esercito da osservare. Il personaggio non può osservare né seguire flotte in mare. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Agente e sulla distanza del personaggio dall'esercito, e sono possibili informazioni errate.

---

## Osservare area

Tipo: Agente                    Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 910            Codice ordine: OssArea  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio su terra  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di osservare la zona intorno alla sua locazione in tutte le direzioni per la distanza di un esagono (per un totale di 7 esagoni). Il successo si basa sul valore di Agente. Alcune informazioni sono in forma di mappa. Se negli esagoni di terra della zona dovesse trovarsi un esercito, il personaggio che esplora la zona potrà essere in grado di determinarne Comandante, nazionalità e numero di uomini approssimativo. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Agente, e sono possibili informazioni errate.

---

## Esplorare esagono

Tipo: Vario                    Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 915            Codice ordine: EspEsa  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio su terra  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di esplorare l'esagono nel quale si trova. Il successo si basa sul valore di Agente e può rivelare: terreno, clima, tipo e quantità di produzione, navi ancorate, la presenza di qualsiasi Centro abitato e la presenza di eserciti stranieri (per Comandante o per alleanza). Se nell'esagono dovesse esserci un Centro abitato, l'Agente può determinarne le dimensioni, il livello delle fortificazioni, la presenza di un porto o di un molo e se il Centro abitato è nascosto o meno. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Agente, e sono possibili informazioni errate.

---

## Esplorare Centro abitato

Tipo: Vario                    Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 920            Codice ordine: EspCAB  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non nascosto  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di osservare il Centro abitato presente nel suo esagono. I Centri abitati nascosti sono difficili da esplorare. Il personaggio può scoprire: nome, proprietario, lealtà, dimensioni, fortificazioni, presenza di molo/porto, capacità produttiva, scorte, status di assedio, se è nascosto, se è una capitale e l'eventuale presenza di eserciti stranieri (per Nazione). Il successo si basa sul valore di Agente e sulle relazioni fra le Nazioni coinvolte. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Agente, e sono possibili informazioni errate.

---

## Ricognizione della zona

Tipo: Vario                    Difficoltà: Facile  
Numero ordine: 925            Codice ordine: Ricog  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Comando  
    • Personaggio su terra  
Informazioni richieste:      • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di effettuare una ricognizione nella zona intorno alla sua locazione in tutte le direzioni per la distanza di un esagono (per un totale di 7 esagoni). Il successo si basa sul valore di Comando. Alcune informazioni sono in forma di mappa. Se negli esagoni di terra della zona dovesse trovarsi un esercito, il personaggio che esplora la zona potrà essere in grado di determinarne Comandante, nazionalità e numero di uomini approssimativo. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Comando, e sono possibili informazioni errate.

---

## Osservare personaggi

Tipo: Agente                      Difficoltà: Medio  
Numero ordine: 930            Codice ordine: OssPers  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Agente  
    • Personaggio su terra  
Informazioni richieste:       • Nessuna

Questo ordine permette a un personaggio di effettuare un'esplorazione nella sua locazione in tutte alla ricerca di personaggi di altre Nazioni. Il successo si basa sui valori di Agente; le possibilità aumentano con la presenza di un Centro abitato (di più con un campo, di meno con una città). Su ogni personaggio scoperto è possibile conoscere le seguenti informazioni: titolo, nome o sesso, e nazionalità o alleanza. La quantità e i dettagli delle informazioni si basa sul valore di Agente, e sono possibili informazioni errate.

---

## Utilizzare artefatto per scrutare

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 935            Codice ordine: UtArScr  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • Artefatto in possesso del personaggio  
    • Allineamento dell'artefatto in accordo con quello della Nazione del personaggio  
Informazioni richieste:       • N. ID artefatto  
    • Esagono scelto

Questo ordine permette a un personaggio di utilizzare un artefatto per scrutare in suo possesso. Gli effetti durano per un solo turno. L'artefatto rivela i dettagli dell'esagono prescelto e dei sei intorno. La quantità e i dettagli delle informazioni si basano spesso sul valore di Mago e sulla distanza dell'esagono dal lanciatore; sono possibili informazioni errate.

---

## Lanciare incantesimo di Conoscenza

Tipo: Mago                        Difficoltà: Varie - livello di lancio dell'incantesimo  
Numero ordine: 940            Codice ordine: LahnCon  
Prerequisiti:                    • Personaggio con abilità Mago  
    • Incantesimo noto al personaggio  
Informazioni richieste:       • N. ID dell'incantesimo  
    • Informazioni richieste a quel particolare incantesimo (N. artefatto, ID personaggio, tipo di produzione, N. Nazione, alleanza [Male, Neutrale, Bene] o esagono)

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Mago di tentare di lanciare qualsiasi incantesimo di Conoscenza conosca. Il successo si basa sulla capacità di lancio del personaggio. La quantità e i dettagli delle informazioni si basano spesso sul valore di Mago e sono possibili errori. Gli incantesimi che scrutano gli esagoni possono essere influenzati dalla distanza del lanciatore da quel particolare esagono. Per essere lanciato ogni incantesimo richiede informazioni differenti:

N. ID incantesimo  
406, 408, 417, 420, 422       ID personaggio  
424, 426, 430, 436            ID personaggio  
402, 410                        Alleanza  
404, 419, 432                ID Nazione  
416                                Tipo di produzione  
412, 418, 428                ID artefatto  
413, 414, 415, 434            Esagono

---

## Utilizzare artefatto per nascondere

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 945            Codice ordine: UtArNas  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • Artefatto in possesso del personaggio  
    • Centro abitato nello stesso esagono  
    • Centro abitato non sotto assedio  
    • Allineamento dell'artefatto in accordo con quello della Nazione del personaggio  
Informazioni richieste:       • ID artefatto

Questo ordine permette a un personaggio di utilizzare un artefatto per nascondere in suo possesso. Gli effetti durano finché non vengono cancellati o finché l'artefatto non viene riutilizzato. L'artefatto può nascondere un solo Centro abitato per volta, e questo non può essere sotto assedio. Ogni uso successivo "scopre" il Centro abitato nascosto in precedenza.

---

## Trasporto nazionale

Tipo: Vario                        Difficoltà: Automatico  
Numero ordine: 947            Codice ordine: TraNaz  
Prerequisiti:                    • Qualsiasi personaggio  
    • Personaggio nella capitale  
    • Capitale non sotto assedio  
    • Esagoni di origine e di destinazione non sotto assedio  
Informazioni richieste:       • Esagono di destinazione  
    • Prodotto da trasferire (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)  
    • Percentuale di prodotto da trasferire (1-100)

Questo ordine permette a un personaggio che si trova nella propria capitale di ordinare il trasporto di una certa percentuale di un prodotto dai magazzini di tutti i Centri abitati della Nazione a quelli di uno solo. Il Centro abitato che riceve non può essere sotto assedio. Ogni Centro abitato che volesse mandare i propri prodotti e fosse sotto assedio non sarà in grado di farlo. Le carovane tratterranno il 10% del prodotto trasportato come compenso.

---

## Trasporto tramite carovane

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 948	Codice ordine: TraCar
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Personaggio nella capitale o nell'esagono di origine</li><li>• Capitale non sotto assedio</li><li>• Esagoni di origine e di destinazione non sotto assedio</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esagono di origine</li><li>• Esagono di destinazione</li><li>• Prodotto da trasportare (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</li><li>• N. di unità da trasportare</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio che si trova nella propria capitale (o nell'esagono di origine) di ordinare il trasporto di una certa percentuale di un prodotto dai magazzini di un Centro abitato (posseduto dalla Nazione del personaggio che dà l'ordine) a quelli di un altro (posseduto da qualsiasi Nazione). I due Centri abitati non devono necessariamente appartenere né alla stessa Nazione né alla stessa alleanza, a parte il fatto che nessuna Nazione può trasferire prodotti, eccetto l'oro, a un Centro abitato nascosto appartenente a un'altra Nazione. Se il prodotto è oro, l'esagono di origine e quello di destinazione saranno le capitali, nonostante gli esagoni indicati. Nessuno dei due Centri abitati dovrà essere sotto assedio. Le carovane tratterranno il 10% del prodotto trasportato come compenso.

---

## Trasferire possesso

Tipo: Emissario	Difficoltà: Facile
Numero ordine: 949	Codice ordine: TraPos
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Emissario</li><li>• Personaggio nell'esagono del Centro abitato da trasferire</li><li>• Centro abitato della stessa Nazione del personaggio</li><li>• Centro abitato non nascosto</li><li>• Personaggio non nella capitale</li><li>• Personaggio bersaglio non ostaggio o PNG</li><li>• Personaggio bersaglio con abilità Emissario</li><li>• Personaggio bersaglio nello stesso esagono</li><li>• Nazioni del personaggio e del personaggio bersaglio non nemiche</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• ID altro personaggio</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Emissario di trasferire il possesso di un Centro abitato a un'altra Nazione per mezzo di un emissario di quella Nazione. Il Centro abitato non potrà essere né la capitale né essere nascosto. Nessuna delle due Nazioni potrà essere nemica dell'altra. Il successo si basa sui valori di Emissario coinvolti, sulla lealtà del Centro abitato e sulle relazioni fra le Nazioni. Come risultato del cambiamento di possesso si possono avere variazioni di lealtà.

---

## Spostare capitale

Tipo: Comando	Difficoltà: Facile
Numero ordine: 950	Codice ordine: SpoCap
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Personaggio con abilità Comando</li><li>• Personaggio nella capitale</li><li>• Capitale e Centro abitato scelto non sotto assedio</li><li>• Centro abitato scelto grande paese o città</li><li>• Centro abitato scelto in possesso della stessa Nazione</li><li>• Nazione con oro sufficiente</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esagono della nuova capitale</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio che si trova nella propria capitale di spostarla in una nuova località. Il successo si basa sul valore di Comando. Il costo per spostare la capitale di una Nazione è 25000 unità d'oro.

---

## Unico Anello

Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico
Numero ordine: 990	Codice ordine: Anello
Prerequisiti:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualsiasi personaggio</li><li>• Alleanza del personaggio o Bene o Male (non Neutrale)</li><li>• personaggio non con un esercito o con una Compagnia</li><li>• personaggio nell'esagono 3423</li><li>• personaggio in possesso dell'artefatto N. 14 - L'Unico Anello</li></ul>
Informazioni richieste:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nessuna</li></ul>

Questo ordine permette a un personaggio di sbarazzarsi dell'Unico Anello. L'ordine deve essere impartito due volte nello stesso turno (cioè quel personaggio non potrà dare nessun altro ordine per quel turno). Il personaggio dovrà essere in possesso dell'Unico Anello, trovarsi nell'esagono 3423 e non essere insieme a una Compagnia o a un esercito. L'alleanza del personaggio non potrà essere Neutrale. Se l'alleanza della Nazione del personaggio è il Male, si considererà l'Unico Anello come consegnato a Sauron. Se l'alleanza è il Bene, si considera che l'Unico Anello venga gettato nel Monte Fato. Disfarsi dell'Unico Anello porta alla fine la partita, con la vittoria che va all'alleanza della Nazione del personaggio.

## Scheda di risposta

Ogni turno di gioco, ogni giocatore attivo riceverà uno stampato contenente le informazioni sui suoi possedimenti e sulle sue attività. Questo stampato viene comunemente chiamato "scheda di risposta". Lo scopo di questa sezione è farvi familiarizzare con il modo in cui essa è organizzata.

Nel mezzo della prima pagina compare il titolo e l'edizione. Sotto il titolo c'è il vostro indirizzo. A destra compare, dall'alto in basso, il numero di gioco, il numero del giocatore, il numero del turno, il bilancio, eventuali turni liberi, il codice di sicurezza e un indicatore di Servizio Speciale. Il numero del gioco e del giocatore rimarranno costanti per tutta la partita. Il numero del turno indica quanti turni avete giocato, non il numero dei turni dall'inizio della partita. E' quindi probabile che questo valore vari leggermente da giocatore a giocatore. Il bilancio mostra i fondi che avete attualmente accreditati sul vostro conto. Il contatore di turni liberi mostra il numero di turni liberi che avete, se ne avete. Il codice di sicurezza è un numero a quattro cifre generato casualmente ogni turno. Questo codice è necessario per autorizzare cambiamenti o richieste di informazioni fatte direttamente alla DaS. Per maggiori dettagli vedere la sezione Procedure e Regole DaS. L'Indicatore di Servizio Speciale mostra semplicemente, con un "SI" o un "NO", se siete in "servizio speciale".

Sul fondo della prima pagina ci sono altre tre informazioni importanti: il totale dei punti vittoria (calcolato ogni turno), le cinque condizioni di vittoria individuali e, dopo il turno zero, i primi tre giocatori della vostra fazione. Tutti Popoli Liberi avranno una classifica dei primi tre Popoli Liberi. Tutti i Servi dell'Oscurità avranno una classifica dei primi tre Servi dell'Oscurità. I Neutrali avranno una classifica dei primi tre giocatori della partita.

Il nome della vostra Nazione compare nella pagina successiva. Quello che rimane della scheda di risposta è diviso in dieci sezioni:

**Stagione.** Indica se siamo in primavera, estate, autunno o inverno. La stagione, unita alla locazione, influenza il clima di ogni Centro abitato.

**Relazioni con altre Nazioni.** Compiono tutte le ventiquattro Nazioni. A destra di ciascuna di esse compare il tipo di rapporti della vostra Nazione nei confronti dell'altra.

**Centro abitati.** Questa sezione mostra ogni Centro abitato sotto il vostro controllo. Per ognuno di essi avrete il nome, la locazione, le dimensioni, il livello di fortificazione, la lealtà, la presenza di moli/porti, se è nascosto, se è sotto assedio, la produzione di quell'esagono e la situazione attuale delle scorte. La locazione vi indica il numero dell'esagono nel quale si trova il Centro abitato, il tipo di terreno di quell'esagono e il clima al momento. Se è nascosto o sotto assedio verrà mostrato con un "SI" se lo è, con un "NO" altrimenti. La produzione attesa per quell'esagono viene mostrata separatamente per ciascuno dei sette prodotti: pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname e cavalcature. La produzione viene determinata dalle dimensioni del Centro abitato e dal clima, e può essere inferiore al massimo possibile per quell'esagono. Sotto i valori riguardanti la produzione compare l'ammontare delle scorte per ciascuno dei sette prodotti. L'ultima voce di informazione è la presenza di personaggi, eserciti o flotte straniere. Ogni Centro abitato sotto il vostro controllo riferirà personaggi, eserciti e flotte individuate in quell'esagono.

**Eserciti e flotte.** In questa sezione verranno segnalati gli eserciti insieme ai loro Comandanti. A destra del nome di ciascun Comandante vi sarà segnalato l'esagono nel quale si trova l'esercito, il terreno e il clima. Di seguito al nome vi sarà una lista completa degli attributi dell'esercito: morale, numero di navi da guerra con l'esercito, numero di navi da trasporto con l'esercito (insieme con il numero necessario), come si sposta l'esercito (normale o evasivo), e una lista di tutte le truppe, divise per tipo, con Gradi di allenamento, d'arma e d'armatura. Sotto le informazioni della carovana con le riserve verrà segnalato ogni personaggio che viaggia insieme all'esercito. Infine, sotto le informazioni per ciascun esercito, ci sarà un rapporto su eventuali Centri abitati e altri eserciti presenti nello stesso esagono.

**Comandanti Compagnie.** In realtà una sottosezione di "eserciti e flotte", questa sezione vi mostrerà tutte le Compagnie comandate dai vostri personaggi.

**Varie.** Le informazioni in questa sezione comprendono le entrate e i costi di mantenimento e manutenzione, le scorte totali dei prodotti, la locazione delle navi ancorate, i nomi degli eventuali doppiogiochisti al vostro servizio, i nomi degli ostaggi in vostro possesso, una lista di tutti gli artefatti, i messaggi generali sugli eventi nella vostra Nazione e nei territori circostanti, gli incontri e i messaggi di combattimento. Notate che tutti i costi di manutenzione e mantenimento e le entrate, relativi al turno successivo, sono *previsioni*. I cambiamenti dovuti alla stagione e agli ordini impartiti, tra le tante cose, possono influenzarle. Notate inoltre che ci sono due liste degli artefatti, una di quelli in possesso del personaggio e una di quelli noti come nascosti in esagoni o Centri abitati. Inoltre, qui possono comparire messaggi riguardanti l'aver soddisfatto alcune condizioni di vittoria e la disponibilità di nuovi personaggi.

**Prezzi di mercato.** Ognuno dei sette prodotti disponibili ha una propria colonna; la prima riga mostra il nome del prodotto, la seconda quante unità sono disponibili (se ve ne sono), la terza l'ammontare d'oro che dovrete pagare per acquistare un'unità di quel prodotto e la quarta l'ammontare d'oro che riceverete vendendo un'unità sul mercato.

**Ordini impartiti.** Questa sezione mostra tutti i vostri personaggi e gli ordini che essi hanno impartito ogni turno. Notate che ciascun personaggio compare due volte, una per ciascun ordine. Ogni personaggio che impartisce meno di due ordini a destra del suo nome comparirà la scritta "Nessun ordine impartito".

**Personaggi.** Questa sezione mostra tutti i vostri personaggi, con i loro valori e le cose in loro possesso, insieme alla descrizione delle sue attività in quel turno. Ogni personaggio che possiede artefatti che aumentano il valore delle abilità avranno il valore aumentato segnalato fra parentesi accanto ai valori influenzati. Inoltre, quei personaggi che conoscono incantesimi avranno il valore di lancio fra parentesi accanto a ciascun incantesimo. Ogni personaggio che possiede un artefatto da combattimento avrà un segno "√" accanto all'artefatto utilizzato al momento. Un segno "+" o un segno "+" accanto a un valore indica un'abilità speciale.

**Mappe.** Quest'ultima sezione comprende una rappresentazione grafica della vostra patria e alcune informazioni derivanti da ricognizioni/esplorazioni. La mappa del turno vi permette di apprendere un gran numero di informazioni. Sulla mappa sono rappresentati i terreni (comprese le strade e i fiumi), i Centri abitati (le rovine non hanno icone), le fortificazioni, i porti, i moli e gli eserciti. Notate che le icone

degli eserciti rappresentano la presenza di *uno o più* eserciti di quell'alleanza. Per esempio, l'icona degli eserciti Neutrali in un esagono può significare un esercito, due eserciti, tre eserciti ecc. I rapporti di esplorazione/ricognizione daranno una versione più piccola della mappa del turno (7 esagoni), ma con lo stesso tipo di informazioni e rappresentazioni.

## Cartolina del turno

Come la scheda dei risultati, la cartolina del turno è uno stampato in più pagine che tutti i giocatori attivi riceveranno ogni turno. Sarà questo stampato che utilizzerete per impartire gli ordini. In cima a ogni cartolina del turno, sotto il titolo del gioco e l'edizione, ci sarà il vostro indirizzo, il numero del gioco, il numero del giocatore e il numero del turno.

L'oggetto successivo è la data di fine turno, che è la data entro la quale la cartolina del turno deve arrivare presso i nostri uffici, **non** la data entro la quale va impostata! Date tempo alla posta perché la consegni. Viene fornito anche lo spazio per l'alias che voi (come giocatore) vorrete utilizzare per i messaggi diplomatici. Assicuratevi di segnare tutti gli alias ogni turno o potreste perdere dei messaggi che i giocatori vi hanno inviato. Viene inoltre fornito uno spazio per un numero telefonico di emergenza.

Poi c'è la lista di tutti i vostri personaggi. Sotto il nome di ciascuno di essi ci sono due serie di spazi bianchi per i due ordini che ogni personaggio può impartire. Ogni spazio è composto da nove righe, la prima per il numero e il codice dell'ordine, le altre otto per le informazioni necessarie.

Per le informazioni addizionali necessarie e in quale ordine segnare sulla cartolina fate riferimento alla sezione Ordini. Con l'eccezione degli ordini di Movimento, su una riga va segnato ogni oggetto delle informazioni. Per gli ordini di Movimento, inserite i tre oggetti per informazione richiesta tutti in una riga, da sinistra a destra, dall'alto in basso. Per inserire dieci oggetti dell'informazione richiesta, i primi tre andranno sulla prima riga, i secondi tre sulla seconda, i terzi tre sulla terza e l'ultimo sulla quarta. Le righe bianche non utilizzate vanno lasciate bianche: non barratele né contrassegnatele con qualche altro simbolo.

Esempio: dei due ordini segnalati più avanti, il primo è un tipico ordine e il secondo un ordine di Movimento. Il primo ordine è Lanciare incantesimo di Guarigione (N. 120). Il primo oggetto dell'informazione richiesta, l'ID dell'incantesimo, viene scritto sulla prima riga bianca, e il secondo, l'ID del personaggio, su quella seguente. Il secondo ordine è Muovere esercito. I primi tre oggetti dell'informazione richiesta, le direzioni nelle quali si sposterà l'esercito, vengono scritti sulla prima riga disponibile. I tre oggetti successivi, altre direzioni, vengono posti sulla successiva, i tre successivi sulla seguente e l'ultimo, il modo con cui si viaggia, sulla quarta riga.

Esempio #1

Ordine	<u>120</u>
	<u>8</u>
Informazione richiesta	<u>balro</u>

Esempio #2

Ordine	<u>MuoEser</u>
	<u>NE E E</u>
Informazione Richiesta	<u>SW SW</u>
	<u>EV</u>

Gli oggetti più comuni delle informazioni hanno delle abbreviazioni più facili e veloci da utilizzare che non la parola intera. Le troverete nella sezione "Ordini impartiti" della vostra scheda di risposta. Per facilitare le cose, li segnaliamo anche qui di seguito.

Due punti che dovrete ricordare quando compilate la vostra cartolina di risposta:

- 1) Le ID dei personaggi sono sempre di cinque lettere
- 2) I numeri degli esagoni sono sempre di quattro cifre.

Bosco	BO	Cavalleria pesante	CP
Nessuno	NO	Cavalleria leggera	CL
Pelle	PE	Fanteria pesante	FP
Bronzo	BR	Fanteria leggera	FL
Acciaio	AC	Arcieri	AR
Mithril	MI	Milizia	MI
Cibo	CI	Neutrale	N
Legname	LE	Male	M
Cavalcature	CA	Bene	B
Oro	OR	Carica	CA
Casa	C	Fianco	FI
Nordest	NE	Standard	ST
Est	E	Circondare	CI
Sudest	SE	Toccata e fuga	TF
Sudovest	SW	Imboscata	IM
Ovest	W	Femmina	F
Nordovest	NW	Maschio	M
Normale	NM	No	N
Evasivo	EV	Sì	S

## SEQUENZA DEGLI EVENTI

La seguente lista fornisce un'indicazione generale della sequenza degli eventi in GPTM™.

- 1 Guarigione/Incantesimi di Guarigione
- 2 Cambiamento di alleanza/Relazioni
- 3 Incantesimi di combattimento/Combattimento/Incontri
- 4 Ricevere produzione/Entrate/Lealtà
- 5 Acquisti e spese carovane
- 6 Trasferimenti
- 7 Consumo di cibo/Mantenimento/Morale
- 8 Ordini Comandanti
- 9 Ordini Emissari
- 10 Ordini Agenti
- 11 Tentativi di fuga degli ostaggi
- 12 Ordini Maghi
- 13 Nuovi personaggi
- 14 Ordini esercito/Compagnia
- 15 Prendere/lasciare navi e artefatti
- 16 Movimento/Incantesimi di Movimento
- 17 Esplorazione/Ricognizione/Inc. di Conoscenza
- 18 Trasporti delle carovane
- 19 Spostamento capitale
- 20 Calcolo nuovi prezzi delle carovane
- 21 Calcolo nuovi costi di manutenzione
- 22 Calcolo nuove entrate

## LISTA DEGLI ORDINI (PER TIPO DI ORDINE)

Nella pagina seguente c'è una tabella riassuntiva di tutti gli ordini che possono essere dati durante il gioco. In essa sono riportate nell'ordine:

**Cod:** è il codice numerico dell'ordine

**Car:** caratteristica dell'ordine, secondo la seguente tabella:

**C** indica un ordine per Comandante esercito/flotta/Compagnia

**W** indica un ordine per personaggi con abilità Comando insieme a esercito/flotta

**A** indica un ordine che può aumentare il valore di un'abilità.

**L** indica un ordine che può aumentare la capacità di lancio

\* indica un ordine che può essere impartito solo presso la capitale

**Tipo:** tipologia dell'ordine, ossia quali personaggi e quali caratteristiche sono coinvolte nell'ordine.

**Nome:** il nome per esteso dell'ordine.

**Abbr:** è l'abbreviazione usata per quell'ordine.

**Pag:** la pagina del presente regolamento in cui è spiegato quell'ordine.

## Glossario

**Acciaio:** una lega di metallo composta da ferro e carbonio. E' più difficile da forgiare e lavorare del bronzo, ma è un metallo superiore.

**Acque costiere:** l'oceano/il mare in vista della costa.

**Acquitrini e paludi:** zone con leggere variazioni in altitudine e coperte di acqua stagnante e vegetazione molto densa. Sono comuni anche vasti boschetti di alberi.

**Agente:** un individuo responsabile di azioni quali le rapine, i sabotaggi, gli assassini e lo spionaggio.

**Amon Sûl:** una torre costruita sulla cima di Colle Vento, la più meridionale e la più alta delle Colline Vento, nell'Eriador. La torre fu rasa al suolo nel 1409 della Terza Era.

**Andrath:** rovine Dúnedain vicino ai Tumulilande.

**Anduin il Grande:** il grande fiume che scorre verso sud fra Boscoverde e le Montagne Nebbiose, fra Mordor e i Monti Bianchi e poi a ovest verso il Grande Mare.

**Angmar:** la terra all'estremità nordoccidentale delle Montagne Nebbiose.

**Annúminas:** l'antica capitale di quello che una volta era Arnor. Adesso in rovina.

**Arcieri:** abili soldati a piedi addestrati esclusivamente nell'uso dell'arco e di solito con poca o nessuna armatura. Gli arcieri sono più efficaci quando il nemico è a distanza.

**Armatura:** una copertura indossata come un vestito e composta in vario modo: pelle spessa, pelle indurita bollendola nell'olio, pelle con placche di metallo cucite su di essa, un insieme di anelli e placche di metallo ecc.

**Armi:** armi tipicamente medievali, come spade, asce, mazze, lance, bastoni, martelli, archi e balestre.

**Arnor:** la zona nordoccidentale dell'Eriador.

**Baia di Belfalas:** la baia a sud di Gondor e a ovest dell'Harondor.

**Balog:** un demone di potere, un Maia spirito di fuoco che serviva Morgoth nella Prima Era. Nessuna arma normale né normale guerriero possono uccidere questa creatura.

**Barad-Dûr:** la Torre Oscura, l'antica fortezza di Sauron.

**Boscoverde (Bosco Atro):** la più vasta foresta della Terra di Mezzo, si trova a oriente delle Montagne Nebbiose. Il numero delle bestie oscure che vi dimorano hanno fatto sì che nel 1000 della Terza Era venisse rinominato Bosco Atro.

**Bronzo:** una lega di metallo composta da rame e stagno, facile da creare e da forgiare.

**Calenardhon:** la terra subito a nord dei Monti Bianchi, fra l'Anduin e il margine meridionale delle Montagne Nebbiose.

**Campi Iridati:** la zona dove il Fiume Gaggiolo, provenendo dalle Montagne Nebbiose a est, si immette nell'Anduin.

**Cavalcature:** animali per cavalcare, utilizzati soprattutto dalla Cavalleria leggera e pesante. A seconda della Nazione, possono essere cavalli, cammelli, elefanti, cani, Warg o, molto raramente, le bestie alate montate dai Nazgûl.

**Cavalleria leggera:** rapidi soldati a cavallo con armi come spade, asce e mazze, e con piccoli scudi. Le cavalcature di solito non sono corazzate. La cavalleria leggera si affida di più alla velocità che all'armatura.

**Cavalleria pesante:** potenti soldato a cavallo con armi come lance, asce da battaglia e magli, e grandi scudi. Le cavalcature sono spesso pesantemente corazzate e lente, ma capaci di infliggere e subire molti danni.

**Cibo:** cibo non deperibile, come carne e pesce salati, frutta secca, formaggio, pane secco. Gli eserciti non possono acquisire cibo "sul campo" e devono quindi portarne con sé abbastanza per tutta la durata delle manovre.

**Colli Eorstan:** la regione collinare lungo la costa sudoccidentale del Mare di Rhûn.

**Colli Ferrosi:** una catena di basse montagne a nord del Mare di Rhûn.

**Collina:** zona di terreno con significative variazioni in altitudine coperte da uno spesso manto erboso, boschetti di alberi e folti cespugli.

**Comandante:** un individuo capace nelle operazioni militari e nella strategia, in grado di condurre un esercito, una flotta o una piccola compagnia di individui.

**Creature:** discendenti dei grandi draghi, queste fetide creature volanti sono altrettanto malvagie e pericolose quanto i loro cugini. Comunque non hanno l'intelligenza dei Grandi Vermi e molte sono state addestrate come cavalcature per i servitori dell'oscurità.

**Dol Guldur:** una malvagia fortezza nella zona meridionale di Boscoverde. L'oscurità che ne fuoriesce ha cambiato il nome di Boscoverde in Bosco Atro.

**Draghi:** le creature più terribili e spaventose della Terra di Mezzo. La maggior parte sono malvagi, incredibilmente astuti o terribilmente avidi. Esistono tre tipi di questi Grandi Vermi. Prima giunsero gli Urulóki ("serpenti di fuoco" nella lingua elfica), che potevano emettere fuoco dalle loro bocche. I draghi più piccoli che non erano in grado di usare il fuoco volavano con grandi ali. Poi, dopo questi due, giunsero i draghi di fuoco che potevano volare. Ultimi di tutti i draghi, sebbene siano comunque creature terribili, ci sono i draghi del freddo, che si affidano esclusivamente alla loro velocità, forza e astuzia. Molti draghi sono anche maestri negli incantamenti e pochi possono resistere alla potenza di una di queste bestie spaventose.

**Dunclivo:** un'antica e misteriosa fortezza nel Calenardhon.

**Dúnedain:** i "Signori degli Uomini" che ebbero in dono l'isola di Númenor come ricompensa per i loro sforzi contro Morgoth durante la Prima Era.

**Elfi:** il primo popolo dotato di parola a risvegliarsi e a percorrere la Terra di Mezzo, da cui il nome che si sono dati, Quendi, che significa "Coloro che sono stati dotati di parola". Sebbene siano divisi in tre popoli, i Noldor (Alti Elfi), i Sindar (Elfi Grigi) e Nandor (Elfi dei Boschi), ve ne sono pochi che non si oppongono alla crescente oscurità che deriva dalla potenza di Sauron e delle sue forze. Tutti gli Elfi sono inesorabilmente legati al fato della Terra di Mezzo e sono immortali, spirando solo per atti di violenza.

**Emissario:** un individuo, rappresentante di una nazione, ufficialmente responsabile della conduzione dei rapporti con gli stati stranieri, ma che in realtà ne influenza la lealtà attraverso vari mezzi. Spesso chiamato diplomatico o inviato.

**Enedhwaith:** la regione più meridionale dell'Eriador, si trova a nord dei Monti Bianchi e a ovest del margine meridionale delle Montagne Nebbiose.

**Ent:** la razza più antica della Terra di Mezzo. Conosciuti come

- “Pastori degli alberi”.
- Eriador:** le regione nordoccidentale della Terra di Mezzo che va dalle Montagne Nebbiose a est ai Monti Azzurri a ovest, e dai Monti Bianchi a sud alle desolazioni gelate a nord.
- Fantasmì:** un orribile spirito che sta fra il mondo fisico e quello spirituale. A molti, i fantasmi sembrano poco più che occhi rossi e armature sospese a mezz’aria. Prime fra tutte queste creature sono i Fantasmi dell’Anello, i Nazgûl, servi di Sauron, il Signore degli Anelli.
- Fanteria leggera:** agili soldati appiedati con armi leggere come spade corte e asce, con piccoli scudi e un’armatura non più pesante di quella di pelle.
- Fanteria pesante:** forti soldati a piedi con una o più armi pesanti, come spadoni e martelli da guerra, o grandi scudi con armi più leggere, come spade e mazze. L’armatura tipica è a maglie o a piastre.
- Feudo:** nel governo feudale, qualsiasi porzione di territorio gestito da un vassallo del nobile. Per esempio, una baronia è una porzione di territorio governata da un barone per conto del suo sire.
- Flagello di Durin:** il Balrog di Moria, uccisore del re Durin IV. Venne risvegliato dai Nani alla ricerca del mithril nelle profondità delle Montagne Nebbiose.
- Foresta:** zone con moderate variazioni in altitudine e densamente coperte da uno o più tipi di alberi.
- Fornost Erain:** una fortezza degli Uomini, capitale dell’Arthedain.
- Galadriel:** la più potente fra gli Elfi rimasti nella Terra di Mezzo, percorre la vastità di questo territorio dalla Prima Era.
- Gandalf:** “il Grigio”, il secondo fra gli Istari, era conosciuto con molti nomi fra i vari popoli della Terra di Mezzo.
- Giganti:** si sa poco di queste timide creature semi umane a parte la loro grande statura. E’ possibile incontrarli più spesso sulle montagne, a gettare massi e a deliziarsi dagli spaventosi impatti provocati.
- Gondor:** la terra fra i Monti Bianchi e la Baia di Belfalas.
- Grande Mare:** il vasto oceano a occidente della Terra di Mezzo.
- Guadi dell’Erui:** un guado che attraversa l’Erui, un fiume che scorre dal margine orientale dei Monti Bianchi per gettarsi nell’Anduin.
- Harad (Vicino Harad e Harandor):** le terre deserte a sudovest (Harandor) e a sud (Vicino Harad) di Mordor.
- Istari:** l’Ordine del Fuoco Segreto, i cinque Maiar che giunsero nella Terra di Mezzo come stregoni per contrastare il potere di Sauron.
- Ithilien:** la regione fra l’Anduin e i confini occidentali di Mordor.
- Khand:** una vasta regione a sudest di Mordor e a nordest del Vicino Harad.
- Lande deserte:** zone con piccole e a volte improvvise variazioni in altitudine, prive o quasi di vegetazione. Il suolo è composto soprattutto di sabbia e roccia.
- Legname:** legno ricavato dal taglio degli alberi e modellato in pali e tavole, adatto per le costruzioni.
- Lond Daer Enehdh:** antiche rovine situate nell’Eriador occidentale.
- Lorien:** una piccola foresta fra le Montagne Nebbiose e Bosco Verde (Bosco Atrato).
- Macchine da guerra:** una varietà di grandi strumenti, utilizzati soprattutto negli assalti alle città, che comprendono: arieti per sfondare i cancelli, e catapulte e balliste per lanciare pietre sopra le mura di cinta.
- Mago:** un individuo con conoscenze magiche e con l’abilità di lanciare incantesimi. Vi si fa frequente riferimento come stregone.
- Maia:** un potere minore, creato da Eru. I Maiar aiutarono nella costruzione di Arda e alcuni vi giunsero per dimorarvi dopo la sua creazione. Fra quelli giunti nella Terra di Mezzo vi sono gli Istari, il Flagello di Durin, Tom Bombadil e Shelob.
- Mare aperto:** il mare che giace fuori dalla vista della terra.
- Mare di Rhûn:** il più grande corpo d’acqua interno della Terra di Mezzo, si trova nel Rhovanion orientale.
- Milizia:** mercenari, o schiavi, che utilizzano qualsiasi tipo di arma e armatura. La loro lealtà è forte quanto la volontà del loro comandante/padrone. La milizia è di solito appiedata, dal momento che nessun comandante sprecherebbe le sue cavalcature per soldati che potrebbero fuggire con esse!
- Minas Anor:** una delle grandi fortezze di Gondor, chiamata Minas Tirith quando ne divenne la capitale.
- Minhiriath:** la zona più meridionale dell’Eriador centrale.
- Mithril:** questo nome gli è stato dato dagli Elfi, significa “grigia radianza” ed è il metallo più prezioso estratto nella Terra di Mezzo. E’ desiderato da tutti. I Nani che lo estraevano lo consideravano il più prezioso fra tutti i metalli e i fabbri elfici amavano lavorarlo. Molti degli artefatti più meravigliosi della Terra di Mezzo sono forgiati da questo metallo incantato.
- Montagna:** zone con notevoli variazioni di altitudine coperte da erba bassa, alberi sparsi, cespugli e roccia nuda.
- Monti Azzurri (Ered Luin):** la catena montuosa con cui termina il margine occidentale dell’Eriador.
- Monti Grigii:** si estendono da oriente a occidente e segnano il confine settentrionale del Rhovanion.
- Montagne Nebbiose:** la più lunga catena montuosa nella Terra di mezzo nordoccidentale, va da nord a sud e forma il confine fra l’Eriador e il Rhovanion.
- Monte Fato:** un vulcano situato a Mordor, noto anche come Orodruin e Amon Amarth. E’ qui che Sauron forgiò l’Unico Anello.
- Monti Bianchi:** la catena montuosa che va da dal mare a occidente fino a raggiungere quasi la terra di Mordor a oriente. I suoi margini occidentali sono vicini a quelli meridionali delle Montagne Nebbiose.
- Mordor:** un territorio desolato della Terra di Mezzo, protetto a nord, ovest e sud da montagne. E’ dove Sauron costruì la sua fortezza.
- Morgoth:** il più potente dei Valar e fonte di tutto il male della Terra di Mezzo. Venne bandito da Arda alla fine della Prima Era.
- Nani:** il secondo popolo dotato di parola a risvegliarsi. Sono i figli di Aulë, il fabbro dei Valar, che li chiamò Khazâd. Minatori e maestri della pietra, i Khazâd furono i primi a scoprire il mithril. Sebbene una volta furono corteggiati da Sauron, scoprirono ben presto il tradimento nelle sue belle parole e sono fra i più convinti appartenenti ai Popoli Liberi.
- Navi da guerra:** veloci navi facilmente manovrabili mosse da vele o da schiavi ai remi o da entrambi, equipaggiate con arieti, balliste e catapulte per affondare i vascelli nemici.
- Númenor:** l’isola dei Dúnedain, dove la loro civiltà fiorì per tremila anni. Venne sommersa quando, nella loro arroganza, i Dúnedain violarono il Bando che proibiva loro di cercare la terra dei Valar.
- Orchi:** come Eru fece gli Elfi e gli Uomini, e Aulë i Nani, Morgoth generò gli Orchi. Si pensa che furono creati per la prima volta da Elfi catturati e corrotti da Morgoth, e sono i più numerosi fra le truppe dei Servi dell’Oscurità. Gli Orchi sono crudeli e malvagi, cannibali quando non hanno altro di cui cibarsi. Gli Orchi sono odiati da tutti i Popoli Liberi e vengono uccisi a vista.
- Oro:** un raro e prezioso metallo giallo reperibile in vari luoghi e desiderato da ogni nazione. Sotto forma di monete viene utilizzato come valuta per tutta la Terra di Mezzo.
- Orthanc (Isengard/Angrenost):** un’impenetrabile torre costruita in un cerchio di colline dagli Uomini di Gondor alla fine della Seconda Era. Controlla il passo ai margini meridionali delle Montagne Nebbiose.
- Osgiliath:** una volta la capitale di Gondor.
- Ost-in-Edhil:** una vecchia città elfica, rasa al suolo durante la Guerra degli Elfo contro Sauron nella Seconda Era, adesso composta solamente di rovine.
- Pelargir:** un porto di Gondor, costruito dagli Uomini di Númenor nella Seconda Era.
- Pelle:** pelle trattata e lavorata, di solito bovina, ma proveniente anche da molti altri animali domestici.
- Pianura:** zone con leggere variazioni in altitudine coperte da erba bassa e, occasionalmente, da gruppi di alberi e cespugli.
- PNG:** il termine generico che indica i personaggi Non Giocanti. Sono personaggi che fanno parte di GPTM™, ma non sono associati con nessuna Nazione specifica. Ognuno di essi ha i propri scopi e interessi. Incontrare un PNG può essere sia positivo che negativo, o non avere nessun risultato. Qualcuno dei PNG

che i personaggi potrebbero incontrare sono: Sauron, Gandalf, Saruman, Galadriel, Shelob, Radagast, il Flagello di Durin e Tom Bombadil.

**Porti Grigi:** una delle principali città-porto dei Noldor.

**Radagast:** "il Bruno", l'ultimo degli Istari.

**Rhovanion:** le "Terre Selvagge", nome dato alla regione a est delle Montagne Nebbiose e a nord di Mordor, e comprendente Rhûn.

**Rhûn:** il territorio intorno al Mare di Rhûn.

**Rivendell:** un rifugio nascosto degli Elfi.

**Saruman:** "il Bianco", capo dell'ordine degli stregoni conosciuti come Istari.

**Sauron:** la suprema potenza del Male per due età della storia della Terra di Mezzo. Il suo nome, datogli dai Noldor, significa "l'Aborrito" ed è solo uno di molti. E' anche il Signore degli Anelli, il Traditore, il sedicente Governatore della Terra di Mezzo, il Seduttore dei Neutrali e il Nemico dei Popoli Liberi.

**Shelob:** l'ultimo dei grandi ragni. Disgustosa e incredibilmente malvagia, non ha padrone, fatta eccezione la sua insaziabile sete di sangue.

**Spettri:** gli spiriti dei signori e delle signore caduti, pervertiti dalle forze dell'oscurità. Questi esseri spettrali odiano la vita e sono in grado di sottrarla a tutti gli incauti viaggiatori che passano vicino agli antichi tumuli e cimiteri dove dimorano gli spettri. Sebbene siano pochi e legati alla loro dimora, gli spettri sono abili con le armi e gli incantesimi, e sono orribili da affrontare.

**Spiaggia/pianura:** zone dove l'oceano incontra la terra, non coperta da vegetazione impenetrabile.

**Tom Bombadil:** la più vecchia delle creature viventi nella Terra di Mezzo, è il "Maestro del bosco, dell'acqua e della collina".

**Trasporti:** navi a vela o con schiavi ai remi fatte per il trasporto di grandi quantità di truppe. Manca loro l'equipaggiamento necessario per la guerra navale e hanno una grande capacità di carico a scapito della velocità.

**Troll:** generati da Morgoth a somiglianza degli Ent, i Troll sono enormi e potenti creature dalla forma vagamente umana. Sebbene siano decisamente poco svegli, in battaglia sono impavidi, uccidendo i nemici con un solo colpo dei loro potenti pugni. Nonostante tutta la loro potenza, molti Troll hanno una terribile debolezza: la luce del sole li trasforma in pietra, rendendoli statue grottesche.

**Tumulilande (Tyrn Gorthad):** una piccola zona collinare al centro dell'Eriador, dove gli uomini hanno sepolto nobili morti. Da Angmar sono giunti oscuri spiriti, che hanno reso i Tumulilande un territorio spaventoso.

**Umbar:** una potente fortezza e un porto costruito dai Numenoreani nella Seconda Era.

**Unico Anello:** forgiato da Sauron in persona, l'Unico Anello è fra i più grandi artefatti mai creati nella Terra di Mezzo. Con l'Unico Anello, Sauron ha la capacità di piegare tutti gli altri Anelli di Potere al proprio volere. Così vennero creati i Nazgûl. Tagliato dalla mano di Sauron dal signore degli Uomini Isildur alla fine della Seconda Era, adesso l'Anello è perduto. Scomparve quando Isildur venne ucciso e nessuno nella Terra di Mezzo sa dove si trovi.

**Valar:** le "Potenze Angeliche", create da Eru, che presero parte alla creazione dell'universo (Eä) e del mondo (Arda). Alcuni vennero a dimorare nella Terra di Mezzo dopo la sua creazione.

**Warg:** grandi e assetati di sangue, i Warg sono la parodia dei lupi secondo Morgoth. Spesso queste creature vengono utilizzate come cavalcature dagli Orchi che li allevano e li nutrono. Queste creature selvagge sono sia spirituali che corporei e, a differenza dei normali lupi, i loro corpi svaniscono quando vengono uccisi.

Cod	Nome	TIPO	COM	ESE	ABI	INC	CAP	RE/2	Pag
120	Lanciare incantesimo di guarigione	Mago				•			46
175	Cambiare alleanza	Comando					•		46
180	Migliorare relazioni	Comando					•		46
185	Peggiorare relazioni	Comando					•		46
205	Utilizzare artefatto da combattimento	Vario							47
210	Lanciare sfida personale	Vario			•				47
215	Rifiutare tutte le sfide personali	Vario							47
225	Lanciare incantesimo da combattimento	Mago				•			47
230	Attaccare nemico	Comando	•		•				47
235	Attaccare nazione	Comando	•		•				47
240	Difendere	Comando	•		•				48
250	Distuggere Centro Abitato	Comando	•		•				48
255	Catturare Centro Abitato	Comando	•		•				48
260	Assediare Centro Abitato	Comando	•		•				48
270	Distuggere/Catturare navi	Com./vario	•						49
275	Autoaffondare navi	Com./vario	•						49
280	Abbandonare navi	Com./vario					•		49
285	Reagire incontro	Vario			•				49
290	Investigare incontro	Vario							49
300	Cambiare livello tasse	Comando					•		49
310	Offerta alle carovane	Vario							49
315	Commerciare con le carovane	Vario							50
320	Vendere alle carovane	Vario							50
325	Nazione vende alle carovane	Vario					•		50
330	Lanciare incantesimo di evocazione	Mago				•			50
340	Trasferire cibo da Centro Abitato a esercito	Com./vario		•					50
345	Trasferire cibo da esercito a Centro Abitato	Com./vario		•					50
347	Trasferire cibo da esercito a esercito	Com./vario		•					51
349	Trasferire macchine da guerra fra eserciti	Com./vario		•					51
351	Trasferire armi da esercito a esercito	Com./vario		•					51
353	Trasferire armature da esercito a esercito	Com./vario		•					51
355	Trasferire truppe da esercito a esercito	Com./vario		•					51
357	Trasferire navi da flotta a flotta	Com./vario		•					52
360	Trasferire artefatti ai personaggi	Vario							52
363	Trasferire ostaggi ai personaggi	Vario							52
370	Migliorare armi delle truppe	Com./vario		•					52
375	Migliorare armature delle truppe	Com./vario		•					52
400	Reclutare cavalleria pesante	Comando		•					53
404	Reclutare cavalleria leggera	Comando		•					53
408	Reclutare fanteria pesante	Comando		•					53
412	Reclutare fanteria leggera	Comando		•					53
416	Reclutare arcieri	Comando		•					54
420	Reclutare milizia	Comando		•					54
425	Ritirare truppe	Com./vario		•					54
430	Addestrare truppe	Comando		•	•				54
435	Addestrare esercito	Comando	•		•				54
440	Costruire macchine da guerra	Com./vario		•					54
444	Costruire armatura	Com./vario		•					55
448	Costruire armi	Com./vario		•					55
452	Costruire navi da guerra	Com./vario		•					55
456	Costruire trasporti	Com./vario		•					55
460	Eliminare molo	Comando							55
465	Eliminare porto	Comando							55
470	Distuggere scorte in un Centro Abitato	Comando							56
475	Distuggere ponte	Comando							56
480	Eliminare fortificazione	Comando							56
490	Costruire ponte	Comando							56
494	Fortificare Centro Abitato	Comando				•			56
498	Minacciare Centro Abitato	Comando	•		•				56
500	Reclutare doppiogiochista	Emissario			•				57
505	Corrompere/Reclutare personaggio	Emissario			•				57
520	Influenzare lealtà proprio Centro Abitato	Emissario			•				57
525	Influenzare lealtà altri Centri Abitati	Emissario			•				57
530	Migliorare molo	Emissario							57
535	Aggiungere molo a Centro Abitato	Emissario							57
550	Migliorare Centro Abitato	Emissario			•				58
552	Installare campo	Comando	•						58
555	Creare campo	Emissario			•				58
560	Abbandonare campo	Emissario							58

**COM:** il personaggio deve avere l'abilità Comando  
**ESE:** il personaggio deve essere al comando di un esercito  
**ABI:** il personaggio deve trovarsi in un centro abitato  
**INC:** ordine di lancio incantesimo  
**CAP:** il personaggio deve essere in capitale  
**RE/2:** -  
**Pag:** pagina in cui è descritto in dettaglio l'ordine

Cod	Nome	TIPO	COM	ESE	ABI	INC	CAP	RE/2	Pag
565	Ridurre Centro Abitato	Emissario							58
580	Spargere voci	Emiss./vario							58
585	Scoprire segreti	Emiss./vario							58
600	Controspionaggio	Agente			•				59
605	Controllare locazione	Agente			•				59
610	Controllare personaggio	Agente			•				59
615	Assassinare personaggio	Agente			•				59
620	Rapire personaggio	Agente			•				59
625	Rilasciare ostaggio	Agente/vario							59
630	Liberare ostaggio	Agente			•				60
635	Interrogare ostaggio	Agente			•				60
640	Prendere in custodia un ostaggio	Agente/vario							60
645	Imprigionare ostaggio	Agente/vario							60
650	Uccidere ostaggio	Agente/vario							60
655	Chiedere riscatto per un ostaggio	Agente/vario							60
660	Offrire riscatto per un ostaggio	Com./vario							60
665	Sabotare ponte	Agente			•				61
670	Sabotare fortificazioni	Agente			•				61
675	Sabotare molo o porto	Agente			•				61
680	Sabotare scorte	Agente			•				61
685	Rubare artefatto	Agente			•				61
690	Rubare oro	Agente			•				61
700	Dimenticare incantesimo	Mago/vario							62
705	Ricerare incantesimo	Mago/vario							62
710	Studiare magia	Mago			•				62
725	Creare nuovo personaggio	Comando					•		62
728	Creare nuovo pers. come Comandante	Comando					•		62
731	Creare nuovo personaggio come Agente	Agente					•		62
734	Creare nuovo personaggio come Emissario	Emissario					•		63
737	Creare nuovo personaggio come Mago	Mago					•		63
740	Ritirare personaggio	Vario							63
745	Creare compagnia	Comando							63
750	Sciogliere compagnia	Comando	•						63
755	Unirsi a una compagnia	Vario							63
760	Lasciare compagnia	Vario							63
765	Dividere esercito	Com./vario	•						64
770	Reclutare esercito	Comando							64
775	Sciogliere esercito	Com./vario		•					64
780	Trasferire comando	Comando	•						64
785	Unirsi a un esercito	Vario							64
790	Lasciare esercito	Vario							65
792	Lasciare artefatto	Vario							65
794	Ancorare navi	Com./vario	•						65
796	Raccogliere artefatto	Vario							65
798	Scegliere navi	Com./vario	•						65
805	Utilizzare artefatto di movimento	Vario							65
810	Muovere personaggio	Movimento							65
820	Muovere compagnia	Movimento	•						65
825	Lanciare incantesimo di movimento	Movimento				•			66
830	Muovere flotta	Movimento	•						66
840	Resistere	Movimento	•						66
850	Muovere esercito	Movimento	•						66
860	Marcia forzata	Movimento	•						66
870	Muovere personaggio e unirsi a un esercito	Movimento							66
900	Trovare artefatto	Vario							67
905	Osservare esercito	Agente							67
910	Osservare area	Agente							67
915	Esplorare esagono	Agente/vario							67
920	Esplorare Centro Abitato	Agente/vario							67
925	Ricognizione della zona	Com./vario							67
930	Osservare personaggi	Agente							68
935	Utilizzare artefatto per scrutare	Vario							68
940	Lanciare incantesimo di conoscenza	Mago				•			68
945	Utilizzare artefatto per nascondere	Vario							68
947	Trasporto nazionale	Vario					•		68
948	Trasporto tramite carovane	Vario					•		69
949	Trasferire possesso	Emissario							69
950	Spostare capitale	Comando					•		69
990	Unico Anello	Vario							69

**COM:** il personaggio deve avere l'abilità Comando  
**ESE:** il personaggio deve essere al comando di un esercito  
**ABI:** il personaggio deve trovarsi in un centro abitato  
**INC:** ordine di lancio incantesimo  
**CAP:** il personaggio deve essere in capitale  
**RE/2:** -  
**Pag:** pagina in cui è descritto in dettaglio l'ordine

## INDICE DEGLI INCANTESIMI

La tabella sottostante riporta gli incantesimi; per ciascuno di essi è indicata la lista di appartenenza (se appare su fondo grigio significa che si tratta di una lista perduta), il nome, il grado di difficoltà (F=facile, M=medio, D=difficile), il numero dell'incantesimo (nella colonna #) e la pagina del manuale in cui è riportata la spiegazione completa della magia.

Lista	Nome	Diff	#	Pag
<b>Incantesimi di guarigione (ordine 120)</b>				
Padronanza della guarigione	Guarigione minore	F	2	28
	Vera guarigione	D	8	28
Vie della guarigione	Guarigione maggiore	F	4	29
	Grande guarigione	M	6	29
<b>Incantesimi di difesa (ordine 225)</b>				
Padronanza della barriera	Barriere	F	102	29
	Deviazione	M	106	29
	Scudo	D	112	29
	Muro	D	114	29
Padronanza della resistenza	Resistenza	F	104	30
	Benedizione	M	108	30
	Protezione	D	110	30
	Muro di forza	D	116	30
<b>Incantesimi di attacco (ordine 225)</b>				
Padronanza del fuoco	Richiamo del fuoco	F	202	30
	Fiamme selvagge	F	204	30
	Muro di fuoco	F	206	31
	Sfere di fuoco	M	232	31
	Palla di fuoco	M	234	31
	Tempesto di fuoco	M	236	31
	Evocare spiriti di fuoco	D	240	31
Padronanza della parola	Dolore	F	208	31
	Calma	F	210	31
	Paralisi	F	212	32
	Agonia	M	220	32
	Stordimento	M	222	32
	Comando	M	224	32
	Maledizione mortale	D	242	32
Padronanza del vento	Richiamare venti	F	214	32
	Venti selvaggi	F	216	32
	Muro di vento	F	218	33
	Sfere gelide	M	226	33
	Palle di ghiaccio	M	228	33
	Venti di tempesta	M	230	33
	Evocare spiriti del vento	D	238	33
Evocazioni oscure	Cuori timorosi	M	244	33
	Evocare tempeste	M	246	33
	Fanatismo	M	248	34
<b>Incantesimi di evocazione (ordine 330)</b>				
Padronanza dello spirito	Debolezza	F	502	34
	Malattia	M	504	34
	Maledizione	D	506	34
Vie dell'evocazione	Evocare cavalcatura	F	508	34
	Evocare cibo	M	510	34
	Evocare orde	M	512	35
<b>Incantesimi di movimento (ordine 825)</b>				
Padronanza del movimento	Passo lungo	F	302	35
	Passo veloce	M	304	35
	Padronanza del sentiero	D	306	35
Padronanza del ritorno	Ritorno capitale	F	308	35
	Grande ritorno	M	310	35
	Vero ritorno	D	312	36

Lista	Nome	Diff	#	Pag
Padronanza del telerasporto	Teletrasporto	M	314	36
<b>Incantesimi di conoscenza (ordine 940)</b>				
Percezioni	Percepire alleanza	F	402	36
	Percepire relazioni	F	404	36
	Percepire nazionalità	F	408	36
	Percepire potere	M	422	36
	Percepire missione	M	424	36
Divinazioni	Percepire segreti	D	432	37
	Localizzare esercito	F	406	37
	Localizzare forze dell'alleanza	F	410	37
	Localizzare personaggio con esercito	M	417	37
	Localizzare forze della nazione	M	419	37
Conoscenza dell'artefatto	Vera divinazione dell'esercito	D	426	37
	Ricerca artefatto	F	412	37
	Localizzare artefatto	M	418	37
Scrutare	Vera localizzazione dell'artefatto	D	428	38
	Scrutare centro abitato	F	413	38
	Scrutare esagono	F	414	38
	Scrutare zona	M	415	38
Visioni celate	Scrutare personaggio	D	436	38
	Rivelare produzione	F	416	38
	Rivelare personaggio	M	420	38
	Vera rivelazione del personaggio	D	430	38
	Rivelare centro abitato	D	434	39

<b>TABELLA DEI COSTI INIZIALI</b>		
Oggetto	Oro	Legname
Campo - creazione	2.000	-
Campo - installazione	4.000	-
Castello	5.000	-
Città	10.000	-
Cittadella	12.000	12.000
Forte	3.000	3.000
Grande Paese	8.000	-
Macchina da guerra	-	500
Molo	2.500	5.000
Nave da guerra	1.000	1.500
Paese	6.000	-
Personaggio multiclasse	10.000	-
Personaggio singola classe	5.000	-
Ponte su fiume maggiore	5.000	10.000
Ponte su fiume minore	2.500	5.000
Porto	4.000	7.500
Reclutare esercito	5.000	
Spostamento capitale	25.000	
Torre	1.000	1.000
Trasporto	1.000	1.500
Villaggio	4.000	-
Armatura	1 unità materiale x arma	
Arma	1 unità materiale x armatura	
Cavalleria leggera	1 unità di pelle per uomo	
Cavalleria pesante	2 unità di pelle per uomo	

<b>COSTI DI MANTENIMENTO E MANUTENZIONE</b>		
Oggetto	Costo	
	Oro	Cibo
Cavalleria Pesante (CP)	6	2
Cavalleria Leggera (CL)	3	2
Fanteria Pesante (FP)	4	1
Fanteria Leggera (FL)	2	1
Arcieri (AR)	2	1
Milizia (MI)	1	1
Molo	250	0
Porto	500	0
Fortificazioni (per livello)	500	0
Navi da guerra o da trasporto	50	0
Personaggi (per punto di abilità)	20	0

<b>TITOLO DEL PERSONAGGIO</b>				
Valore	Comandante	Agente	Emissario	Mago
10-19	Veterano	Recluta	Inviato	Apprendista
20-29	Eroe	Cadetto	Uomo del Re	Accolito
30-39	Comandante	Agente	Emissario	Mago
40-49	Capitano	Tagliagole	Amasciatore	Mistico
50-59	Signore	Contrabbandiere	Guardiano	Incantatore
60-69	Reggente	Truffatore	Console	Grande mago
70-79	Signore della guerra	Spia	Curato	Evocatore
80-89	Generale	Ladro	Proconsole	Stregone
90-99	Maresciallo	Assassino	Legato	Necromante
100+	Signor Maresciallo	Maestro di gilda	Araldo	Arcimago

<b>TABELLA DI PRODUZIONE/CLIMA</b>								
Clima	Pelle	Bronzo	Acciaio	Mithril	Cibo	Legname	Cavalcature	Oro
Polare	10	30	30	30	10	10	10	30
Rigido	20	40	40	40	20	20	20	40
Freddo	30	60	60	60	30	30	30	60
Fresco	80	100	100	100	80	80	80	100
Temperato	90	100	100	100	90	90	90	100
Caldo	100	100	100	100	100	100	100	100
Molto caldo	80	80	80	80	80	80	80	80

I numeri rappresentano la percentuale di produzione dell'esagono ricevuta secondo il clima

<b>COSTO DELLE FORTIFICAZIONI</b>			
Per costruire	Oro	Legname	Valore difesa
Torre	1.000	1.000	2.000
Forte	3.000	3.000	6.000
Castello	5.000	5.000	10.000
Fortezza	8.000	8.000	16.000
Cittadella	12.000	12.000	24.000

<b>VALORI DI COMBATTIMENTO DELLE TRUPPE</b>		
Tipo di truppa	Forza	Costituzione
Cavalleria Pesante	16	16
Cavalleria Leggera	8	8
Fanteria Pesante	10	10
Fanteria Leggera	5	5
Arcieri	6	2
Milizia	2	2

<b>MODIFICATORE DI RIFERIMENTO DEL RAPPORTO CLIMA/TERRENO (PER RAZZA)</b>								
		Spiaggia	Pianura	Collina	Foresta	Deserto	Palude	Montagna
UMANI	Polare	90	92	90	85	85	82	85
	Rigido	92	95	92	87	87	85	87
	Freddo	95	97	95	90	90	87	90
	Fresco	97	100	97	92	92	90	92
	Temperato	100	102	100	95	95	92	95
	Caldo	100	102	100	95	95	92	95
	Molto caldo	95	97	95	90	90	87	90
NANI	Polare	85	87	100	85	85	85	105
	Rigido	87	90	102	87	87	87	107
	Freddo	90	92	105	90	90	90	110
	Fresco	90	92	105	90	90	90	110
	Temperato	90	92	105	90	90	90	110
	Caldo	90	92	105	90	90	90	110
	Molto caldo	87	90	102	87	87	87	107
ELFI	Polare	87	85	87	100	85	82	85
	Rigido	90	87	90	102	87	85	87
	Freddo	92	90	92	105	90	87	90
	Fresco	95	92	95	107	92	90	92
	Temperato	97	95	97	110	95	92	95
	Caldo	97	95	97	110	95	92	95
	Molto caldo	92	90	92	105	90	87	90
NON UMANI	Polare	87	90	92	85	85	87	95
	Rigido	90	92	95	87	87	90	97
	Freddo	92	95	97	90	90	92	100
	Fresco	92	95	97	90	90	92	100
	Temperato	95	97	100	92	92	95	102
	Caldo	95	97	100	92	92	95	102
	Molto caldo	92	95	97	90	90	92	100

**FATTORI IN RAPPORTO ALLE DIMENSIONI DEL CENTRO ABITATO**

Dimensioni del Centro Abitato	Cibo necessario per turno sotto assedio	Forza necessaria per minacciare	Costo in oro per costruire o incrementare	Percentuale di produzione risorse	Entrate al 100% delle tasse	Reclute disponibili per turno	Valore di difesa
Campo	500	0	2.000*	100	0	100	200
Villaggio	1.000	200	4.000	80	2.500	200	500
Paese	2.000	1.000	6.000	60	5.000	300	1.000
Grande paese	3.500	2.500	8.000	40	7.500	400	2.500
Città	6.000	5.000	10.000	20	10.000	500	5.000

\*Il costo sarà di 4.000 se il campo viene costruito da un Comandante

Un **Campo** fornirà cibo per un massimo di 0 uomini

Un **Villaggio** fornirà cibo per un massimo di 200 uomini o 100 cavalieri

Un **Paese** fornirà cibo per un massimo di 1.000 uomini o 500 cavalieri

Un **Grande Paese** fornirà cibo per un massimo di 2.500 uomini o 1.250 cavalieri

Una **Città** fornirà cibo per un massimo di 5.000 uomini o 2.500 cavalieri

**COSTI DEL TERRENO PER IL MOVIMENTO DEGLI ESERCITI**

Tipo di terreno	Fanteria, Arcieri e Milizia		Cavalleria (da sola)	
	Costo normale	Costo su strada	Costo normale	Costo su strada
Spiaggia	3	2	2	1
Pianura	3	2	2	1
Collina	5	3	3	1
Foresta	5	3	5	2
Deserto	4	2	2	1
Palude	6	3	5	2
Montagna	12	6	12	3
Mare, costa	Non permesso	Non permesso	Non permesso	Non permesso
Ponti, guadi		+1	+1	+1
Fiume minore	+2	-2	+2	+2
Grande fiume	Non permesso	Non permesso	Non permesso	Non permesso

**COSTI DEL TERRENO PER IL MOVIMENTO DELLE FLOTTE**

Tipo di terreno	Costo normale	<b>METODO DI MOVIMENTO (VALIDO PER ESERCITO E FLOTTE)</b>  <b>Movimento normale:</b> costo normale di movimento  <b>Movimento evasivo:</b> costo di movimento raddoppiato  <b>Senza cibo:</b> costo normale del movimento + 1/3 (ossia 4/3, arrotondando per eccesso per ciascun esagono)
Esagono spiaggia/porto/molo (da costa)	Tutti i punti rimanenti	
Esagono spiaggia/porto/molo (lungo grande fiume)	1	
Mare/Costa	1	
Grande fiume	1	
Altro	Non permesso	

EFFICACIA SUL TERRENO DELLE TRUPPE							
Tipo di truppa	Spiaggia	Pianura	Collina	Foresta	Deserto	Palude	Montagna
Cavalleria Pesante	Media	Buona	Poca	Poca	Media	Poca	Poca
Cavalleria Leggera	Buona	Buona	Media	Poca	Buona	Poca	Poca
Fanteria Pesante	Media	Buona	Media	Media	Media	Poca	Poca
Fanteria Leggera	Media	Media	Buona	Media	Media	Media	Media
Arcieri	Media	Buona	Buona	Media	Buona	Poca	Media
Milizia	Media	Buona	Buona	Media	Media	Media	Media

TATTICHE DI COMBATTIMENTO		
Tattica	Codice	Descrizione
Carica	CA	Tutte le vostre forze effettuano un attacco totale contro le prime linee nemiche
Fianco	FI	Parte delle vostre truppe si scaglia contro le prime linee nemiche, mentre un'altra parte le aggira su un fianco e attacca il lato vulnerabile e le retrovie del nemico
Standard	ST	Le vostre forze vengono divise equamente fra le prime linee e i fianchi del nemico
Circondare	CI	Tentate di circondare completamente il nemico con le vostre forze. Questo gli taglia la ritirata e non gli consente di portare in salvo i suoi uomini
Toccata e fuga	TF	Dividete le vostre forze in molte piccole unità che eseguono rapide schermaglie di attacco/ritirata contro il nemico
Imboscata	IM	Utilizzate il terreno a disposizione per nascondere e proteggere le vostre forze, tentando di condurre il nemico nella zona per un attacco a sorpresa

TATTICHE E TIPI DI TRUPPA A CONFRONTO		
Tipo di truppa	Tattica	
	Migliore	Peggior
Cavalleria Pesante	Carica	Imboscata
Cavalleria Leggera	Circondare	Imboscata
Fanteria Pesante	Fianco	Circondare
Fanteria Leggera	Toccata e fuga	Carica
Arcieri	Imboscata	Fianco
Milizia	Toccata e fuga	Carica

GRADI D'ARMA E DI ARMATURA			
Arma		Armatura	
Legno	10	Pelle	10
Bronzo	30	Bronzo	30
Acciaio	60	Acciaio	60
Mithril	100	Mithril	100

EFFETTI DELLE RELAZIONI TRA NAZIONI SUL COMBATTIMENTO	
Relazione verso l'esercito nemico	Effetto sulla forza di combattimento
Tollerante	-10%
Neutrale	0%
Disprezzo	+10%
Odio	+25%

ESEMPIO DI VARIAZIONI DEI MODIFICATORI NEL COMBATTIMENTO	
Valore di comando	da 10 a 100
Mod. del clima per la nazione	da 75% a 100%
Mod. del terreno per la nazione	da 80% a 120%
Mod. delle relazioni per la nazione	da 90% a 125%
Grado di morale dell'esercito	da 1 a 100
Grado di addestramento delle truppe	da 1 a 100
Grado di arma delle truppe	da 1 a 100
Grado di armatura delle truppe	da 1 a 100
Mod. del terreno per le truppe	da 60% a 100%
Mod. delle tattiche per le truppe	da 90% a 115%
Lealtà del centro abitato	da 1 a 100

TATTICHE A CONFRONTO		
Tattica	Migliore contro	Peggior
Carica	Toccata e fuga	Imboscata
Fianco	Imboscata	Circondare
Standard	Fianco	Carica
Circondare	Fianco	Toccata e fuga
Toccata e fuga	Circondare	Fianco
Imboscata	Carica	Fianco

ICONE DELLA MAPPA DEL GIOCO POSTALE DELLA TERRA DI MEZZO

  
Campo

  
Villaggio

  
Paese

  
Grande paese

  
Città

  
Torre

  
Forte

  
Castello

  
Fortezza

  
Cittadella

  
Molo

  
Porto

  
Popoli liberi  
(esercito)

  
Servi dell'Oscurità  
(esercito)

  
Neutrali  
(esercito)

  
Strada

  
Fiume  
min.

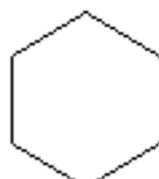
  
Fiume  
mag.

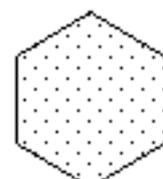
  
Ponte

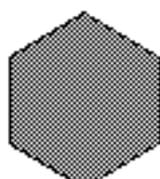
  
Guado

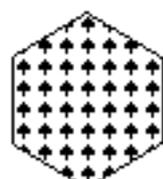
  
Mare

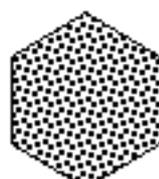
  
Costa

  
Pianura

  
Spiaggia

  
Collina

  
Foresta

  
Palude

  
Montagna