

Gioco Postale della Terra di Mezzo

Addendum del manuale - Versione 3.0

Variazione regole: termine del gioco

Con l'obiettivo di evitare partite inutilmente infinite, si è provveduto a modificare la regola che determina la fine di una partita, aggiungendo la vittoria marginale.

Pertanto la nuova regola che determina la fine di una partita è la seguente:

Il gioco può terminare con una vittoria totale o una vittoria marginale.

La vittoria totale si verifica quando:

A) Vengono eliminati tutti i giocatori appartenenti a una delle due fazioni (i Popoli Liberi o i Servi dell'Oscurezza)

oppure

B) Quando l'Unico Anello viene ritrovato da un appartenente ai Popoli Liberi o ai Servi dell'Oscurezza 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

La vittoria marginale si verifica quando termina il gioco senza una vittoria totale.

Il gioco può terminare con una vittoria marginale quando si verificano queste condizioni:

A) Il gioco arriva al 50° turno di gioco senza che venga aggiudicata la vittoria totale.

B) Dal 51° turno in poi, ogni turno viene controllato il rapporto numerico tra le Nazioni delle due fazioni (escludendo perciò i neutrali non schierati). In questo conteggio non viene considerata la forza delle singole nazioni, ma solo il loro numero.

C) Se il rapporto è UGUALE O SUPERIORE al 2:1 allora il gioco prosegue per un certo numero di turni (determinato casualmente non appena si verifica il rapporto) dopodiché termina. La vittoria andrà alla fazione che ha la nazione con più punti vittoria (i neutrali si considereranno avere zero punti vittoria).

D) Se durante gli ultimi turni il rapporto numerico tra le nazioni dovesse tornare uguale o inferiore al 2:1 la partita continuerà normalmente finché non si ripresentano cambiamenti a tale rapporto. Quando ciò accade, si ripete il punto C.

E) Nel calcolo della classifica finale con una vittoria marginale NON vengono considerate le condizioni di vittoria individuali.

Esempio di vittoria marginale: durante una partita si arriva al 40° turno con ancora in gioco 9 nazioni del bene, 4 del Male e un Neutrale non schierato. Il rapporto di forze è 9:4 cioè 2,25 a 1. La partita d'ora in poi proseguirà per alcuni turni dopodiché terminerà con una vittoria marginale. Se durante questi turni venisse eliminata una nazione del bene il rapporto di forze diverrebbe 8:2 ossia 2:1 e la vittoria sarebbe comunque assegnata al bene in modo marginale; se invece durante questi turni il neutrale si schierasse con i servi dell'oscurità il rapporto di forze diverrebbe 9:5 ossia 1,8:1, quindi inferiore al minimo richiesto per l'assegnazione di una vittoria marginale, così il gioco continuerebbe finché non si verificano nuovamente dei cambi nei rapporti di forza.

Errata corrige

Lancio incantesimi

Dalla descrizione degli incantesimi 502, 504 e 506 della lista perduta Padronanza dello Spirito (pag. 38 del manuale) e dagli incanteismi 508 e 510 della lista perduta Vie dell'Evocazione (pag. 38 del manuale) togliere la frase "Solo i Servi dell'Oscurità possono imparare questo incantesimo".

Ordini di lanciare incantesimi (ordine 120, 225 e simili)

Diversamente da quanto riportato sul manuale, non è l'abilità Mago che aumenta di 1-5 punti ogni volta che viene usato con successo l'ordine, bensì l'abilità di lanciare quell'incantesimo. Pertanto il testo corretto è il seguente: "L'abilità nel lanciare questo incantesimo aumenterà di 1-5 punti per ogni successo".

Errore di scrittura nella mossa dell'esito dell'ordine 940 412

A volte, quando viene dato l'ordine 940 (Lanciare incantesimo di Conoscenza), con ID 412 (Ricerca artefatto), la risposta può venire scritta non completa; normalmente completiamo l'informazione a mano. Se lo dimentichiamo scriveteci e vi verrà fornita l'informazione mancante.

Assediare Centro abitato, ordine 260

Alla frase "Altri eserciti assedianti, nemici o meno, non contribuiranno al successo di questo ordine" va tolto NON; la frase diventa perciò "altri eserciti assedianti, nemici o meno, contribuiranno al successo di questo ordine".

Chiarimento ordine 505, Corrompere/reclutare personaggio

La parte B va così interpretata: se (il personaggio) appartiene a una Nazione che non è più attiva, per un limitato periodo di tempo costui sarà reclutabile e potrà unirsi alla Nazione del corruttore; trascorsi alcuni turni, i personaggi delle nazioni non più attive non potranno essere oggetto di questo ordine.

Suggerimenti, consigli e varie

Servizio automatico

Quando un giocatore non ha inviato la propria mossa alla scadenza del turno entra in funzione il servizio automatico, una sorta di "autogestione" della nazione rimasta priva di ordini. Ciascun personaggio della nazione ferma compirà dei semplici ordini di mantenimento, ossia degli ordini più o meno fissi e semplici (come addestrare truppe, eseguire ricognizioni, impraticarsi con la magia ecc...) che permettono di non perdere troppo terreno rispetto alle altre nazioni.

Il servizio automatico NON può evitare la bancarotta della nazione né prendere decisioni importanti, come cambiare le relazioni diplomatiche, scegliere una fazione con cui schierarsi e così via. Spesso (ma non sempre) i personaggi ingaggiati in combattimento reagiscono o, in rari casi, sfidano personaggi nemici presenti nell'esagono.

Subentro a un giocatore

Se un giocatore non consegna la propria mossa per due turni consecutivi viene messo tra i giocatori da sostituire e non appena viene trovata una persona interessata a subentrare, la sostituzione verrà fatta. Il giocatore eliminato riceverà indietro l'eventuale denaro versato in anticipo, mentre chi subentra dovrà comunque pagare il costo di iscrizione. La sostituzione può essere evitata, se ancora non è avvenuta, consegnando la propria mossa. Un giocatore può subentrare a una posizione lasciata libera solo se questa viene considerata dalla DaS ancora giocabile, ossia non è condannata a sparire entro pochissimi turni.

Eliminazione automatica di un giocatore

Quando un giocatore non consegna il proprio turno e il denaro versato è inferiore al costo della mossa, egli non riceverà la mossa finché non regolarizza la sua posizione. Se ciò si dovesse verificare per due volte (non è importante che siano consecutive), il giocatore potrà essere eliminato, nel qual caso il suo posto verrà preso da un giocatore in attesa. Il giocatore eliminato potrà comunque continuare il gioco con la nazione che guidava, prima che venga ceduta a un altro, regolarizzando la sua posizione. Ancora una volta la possibilità di subentrare a un giocatore eliminato è legata alle condizioni della nazione: se questa viene considerata già condannata, allora non è possibile subentrare.

Una volta che una nazione viene considerata eliminata, non può più rientrare in gioco.

Abbandono della partita

Un giocatore può abbandonare la partita in qualsiasi momento. Per fare una cortesia a noi e ai vostri alleati, vi preghiamo di comunicarci questa vostra intenzione, in modo che ci sia possibile trovare un sostituto e sapere con esattezza chi sta giocando e con quale posizione.

Rimborsi

Quando un giocatore viene eliminato, il denaro già versato per pagare le successive mosse può essere rimborsato oppure utilizzato per una nuova iscrizione, a scelta del giocatore. Nel caso di rimborso, la quota ritornata sarà pari al denaro giacente presso di noi meno Euro 1,50 per l'operazione di rimborso. Nel caso di riutilizzo per un nuovo gioco, non vi saranno diminuzioni.

Pagamento delle mosse e invio conferma pagamento

La quota di iscrizione va pagata al momento della consegna della prima mossa. Le mosse successive devono essere pagate in anticipo.

Dato che le poste impiegano diverso tempo per segnalarci l'avvenuto pagamento, quando fate un versamento E' **OBBLIGATORIO** inviare per posta (o via fax) copia della ricevuta del pagamento. Quando fate un versamento **SCRIVETE SEMPRE** per quale gioco e per quale posizione sono i soldi che avete inviato. I dati per eseguire il versamento sono riportati nella mossa, nello spazio "Messaggi". Il conto del giocatore non viene aggiornato finché non riceviamo dalle poste conferma dell'avvenuto pagamento o finché non riceviamo dal giocatore l'attestato del pagamento. Notate che per versamenti più consistenti riceverete un bonus in denaro a copertura delle spese di invio da voi sostenute.

Scadenza della mossa

L'ultimo giorno utile per consegnare il proprio turno puntuale è entro le ore 12:00 del giorno indicato sul foglio di risposta. Questa scadenza ci permette di avere un maggiore controllo sulle mosse mancanti e sollecitare i giocatori che non consegnano con più tempestività.

Passato il termine di scadenza, i giocatori potranno ancora consegnare le mosse previo pagamento di multe (vedi più avanti) entro un limite operativo di 2 giorni (**SENZA DISTINZIONE DI DOMENICHE O FESTIVITA'**), dopodiché il turno verrà comunque elaborato.

Perché la mossa di un giocatore venga accettata in ritardo è necessario che egli abbia sul conto del gioco il denaro necessario per pagare la mossa: le mosse dei giocatori che non hanno la liquidità necessaria non verranno attese!

Ammonizioni

Ogni giocatore (non posizione di gioco!) ne può accumulare fino a 3 senza incorrere in sanzioni. Le ammonizioni vengono date 1 per ogni giorno o frazione di ritardo nella consegna della mossa. Questo permette anche a chi è preciso e puntuale, e per una volta ha un contrattempo, di non rimetterci soldi e di perdere ordini. Le ammonizioni vengono rimosse nella misura di una per trimestre (in altre parole se uno nel trimestre attuale ha già accumulato due ammonizioni, in quello successivo ne avrà una e in quello dopo tornerà a quota zero). Le ammonizioni sono

gestite direttamente dagli organizzatori del gioco.

Per chi, come la maggioranza dei giocatori, ha sempre rispettato le scadenze, i provvedimenti di multe e ammonizioni non cambiano nulla (forse è ovvio ma mi pare molto importante ribadirlo). E' anche opportuno far notare che le ammonizioni appesantiscono non poco la gestione del gioco, ma se non altro permettono di non essere troppo pesanti o intolleranti verso coloro che, per un problema occasionale, non sono riusciti a rispettare la scadenza.

Multe

Le multe vengono pagate dai giocatori che hanno già due ammonizioni; l'importo della multa dipende dal ritardo con cui viene consegnata la mossa:

Euro 1,30 per un giorno (o frazione) di ritardo

Euro 3,50 per due giorni di ritardo

Dopo il secondo giorno di ritardo il turno viene comunque elaborato (ma l'importo della multa è comunque dovuto!).

Come calcolare il ritardo di consegna

- Entro le ore 12 del giorno indicato sulla mossa (esempio: 10 settembre): la risposta è arrivata puntuale.
- Tra le ore 12:01 del giorno indicato sulla mossa (esempio: 10 settembre) e le ore 12 del giorno successivo (esempio: 11 settembre): la mossa è arrivata con un giorno di ritardo.
- Tra le ore 12:01 del giorno dopo la scadenza (esempio: 11 settembre) e le ore 12 del giorno successivo (esempio: 12 settembre): la mossa è arrivata con due giorni di ritardo.
- Dopo le ore 12:00 del secondo giorno di ritardo non verranno più accettate mosse.

Un po' di consigli per evitare di pagare multe

- Non considerare l'ultimo giorno segnato sulla risposta come il giorno in cui spedire/inviare via mail: quello è il termine ultimo! Fate l'operazione un paio di giorni prima!
- Per chi invia le mosse via e-mail: il termine di consegna sono le ore 12; se siete abituati a inviare di notte, inviate la mossa almeno il giorno precedente, così sarete puntuali!
- Se non potete usare la mail, inviate la mossa per fax.
- Ricordate che al termine di ogni trimestre i giocatori con delle ammonizioni ne avranno rimossa una.
- Ricordate anche che le ammonizioni sono al giocatore, non alla posizione che controlla (per cui le ammonizioni prese nel gioco X possono fare pagare multe nei ritardi del gioco Y).
- Ricordate che prima vengono tolti i soldi per le multe, poi i costi del turno (per cui se non si hanno abbastanza liquidi si rischia di perdere comunque il turno!).
- Ricordate che chi rispetta le scadenze non ha niente da temere!

Invio delle mosse per posta

Non vengono accettate mosse inviate per posta. Gli unici sistemi accettati sono il fax e via mail.

Invio delle mosse via fax

Compilate il foglio di risposta e inviatelo al numero di fax, attivo 24h al giorno: 178.6016057.

Quando compilate il modulo di risposta, usate una penna o un pennarello nero; evitate matite o penne colorate di rosso o blu (spesso vengono illeggibili via fax).

Assicuratevi che chi vi invia il fax faccia passare tutte le pagine una alla volta (a volte ci arrivano pagine che si sovrappongono) e fino alla fine (a volte ci arrivano fax mancanti dell'ultimo personaggio).

Scrivete con una buona calligrafia!

Invio e ricezione delle mosse via e-mail

Per ricevere e leggere le mosse è necessario possedere il programma Adobe Acrobat Reader, scaricabile gratuitamente dalla rete dal sito www.adobe.it oppure inserito in molti CD allegati alle riviste per computer che si trovano in edicola.

Per inviare le mosse è necessario usare un programma di posta elettronica; se usate allegati salvate il documento in formato TESTO, oppure inviate la mossa con il messaggio avendo l'accortezza di **NON INCLUDERE** la formattazione HTML. Evitate tutti gli abbellimenti come font, colore, stili ecc... che possono provocare errori di interpretazione.

Nella mossa inviate per mail **DEVE** essere rispettato l'ordine alfabetico dei personaggi riportato nel foglio di risposta che ricevete con ciascun turno (eventuali errori di inserimento in questa fase **NON** sono correggibili successivamente).

All'inizio della mossa **DEVONO** essere riportate queste informazioni:

Nome del giocatore

Numero del gioco

Numero della nazione

Numero del turno

Codice di sicurezza (il codice è sempre composto da quattro cifre che variano ciascun turno).

Il modo migliore con cui preferiamo ricevere le mosse per email è il seguente:

Nome giocatore

Gioco n.

Nazione n.

Turno n.

Codice sicurezza

ID personaggio 1

Ordine 1, informazioni aggiuntive

Ordine 2, informazioni aggiuntive

ID personaggio 2

Ordine 1, informazioni aggiuntive

Ordine 2, informazioni aggiuntive

Esempio

Alessandro Ivanoff

Gioco n. 999

Nazione n. 4 (Arthedain)

Turno n. 5

Codice sicurezza 1547

Aland

1) 710

2) 850, w-w-sw-sw-e-e-w, nm

Baran

1) 285, Fuggi

2) 408, 400, -, -

e così via.

FAQ

Le regole indicano che un artefatto deve essere usato dando l'ordine appropriato, ma l'ordine #205 indica che un artefatto di combattimento rimane in uso finché non interviene un evento esterno a cambiare la situazione. In che caso si verifica ciò?

Un artefatto rimarrà in uso solo se è già stato usato. Se un personaggio ottiene un artefatto, e non ne ha attualmente nessuno in suo, allora il più potente sarà selezionato e usato. Se un personaggio ottiene un nuovo artefatto, e un altro è già in uso, non ci saranno sostituzioni. Se si desidera usare il nuovo artefatto, o un altro qualsiasi che non è in uso, bisogna dare l'ordine #205. Se un personaggio perde un artefatto, ma ne possiede un altro, allora questo (ancora il più potente in caso di più di uno) verrà selezionato.

In che modo il bonus di combattimento degli artefatti e degli incantesimi influenzano le Sfide personali e il combattimento navale?

Il bonus di combattimento è trasformato come segue:

Sfida personale: valore diviso 50 (per esempio un bonus di 500 diventa 10)

Combattimento navale: valore diviso 100 (per esempio un bonus di 500 diventa 5)

Il bonus di combattimento degli incantesimi non influenza le sfide personali.

In quale modo il livello delle tasse influisce sulla lealtà, sia positivamente che negativamente?

Il valore esatto NON è rivelato. Però, è chiaro che certi livelli di tasse fanno diminuire (o aumentare) la lealtà dei propri centri abitati portandoli a un determinato valore. A livelli intermedi si possono però ottenere piccoli aumenti, diminuzioni o addirittura nessun cambiamento.

La mia nazione ha l'abilità speciale di creare un nuovo personaggio (Comandante, Agente, Emissario o Mago) con un livello di abilità superiore a 40. Come posso sfruttare questo vantaggio?

L'unico modo per ottenere questo vantaggio nelle abilità è usare l'ordine Creare nuovo personaggio come... (Comandante, Agente, Emissario o Mago), codice #728, #731, #743 e #737, usando un personaggio (Comandante, Agente, Emissario o Mago) che ha già un'abilità di 40 o più. L'ordine #725 Creare nuovo personaggio non permette di usufruire di questo vantaggio.

La mia nazione ha l'abilità speciale di creare un nuovo personaggio (Comandante, Agente, Emissario o Mago) con un livello di abilità a 40, ma tutti i miei personaggi (Comandante, Agente, Emissario o Mago) hanno un'abilità di 10. Come posso fare per mantenere questo vantaggio?

Nell'epoca del 1650 della Terza Era, molti nazioni sono colpite, o si stanno riprendendo, dalla Grande Peste. In questa epoca molti eroi sono morti, perciò anche se la vostra nazione ha la capacità storica di creare dei leader abili, questo vantaggio non può essere sfruttato finché non riuscite a portare un personaggio che già avete a un livello di abilità superiore a 40. Sono molte le nazioni che si trovano in questa situazione all'inizio del gioco.

La mia nazione non ha (Comandanti, Agenti, Emissari o Maghi). Come posso crearli?

L'ordine #725, Creare nuovo personaggio, può essere dato da qualsiasi personaggio nella capitale purché abbia l'abilità Comando (non deve avere la stessa abilità del personaggio che viene creato); tale ordine può essere usato per creare personaggio con qualsiasi abilità (o combinazione). Il costo di questo ordine è doppio rispetto all'ordine "Crea nuovo personaggio come".

C'è qualche differenza sulla sequenza degli ordini che io do ai miei personaggi sul foglio di risposta?

Si e no. Tutti gli ordini dei personaggi, indipendentemente dalla sequenza riportata sulla cartolina turno, sono mescolati e riordinati secondo il codice dell'ordine. Però l'ordine con cui avete scritto i comandi sulla cartolina turno può fare la differenza. Se avete ordinato a un vostro per-

sonaggio nello stesso turno di eseguire due ordini legali all'abilità (cosa che non è permessa), il secondo ordine verrà considerato una duplicazione del primo e pertanto non verrà eseguito.

Sono confuso circa la sequenza all'interno di un turno. Posso muovere un personaggio e fargli fare un'azione, o viceversa?

Tutti gli ordini sono eseguiti in ordine crescente secondo il loro codice. Stando così le cose, potete avere un Comandante che addestra l'esercito (ordine #435) e quindi muove (ordine #850). Ma non è possibile avere un Agente che muove (ordine #810) e che quindi tenta di influenzare la lealtà (ordine #525). L'ordine #525 viene eseguito prima di quello #810. L'agente dovrà prima muovere nella locazione voluta e poi, al prossimo turno, tentare di influenzare la lealtà.

Se una flotta è in un porto/molo, e il porto/molo viene distrutto, che fine fa la flotta?

La flotta non è direttamente influenzata dalla perdita del porto/molo. La flotta può rimanere nell'esagono quanto tempo desidera; inoltre, se l'esa è di spiaggia, può ancorare le navi e scendere a terra. Però se la flotta muove fuori dall'esa, e il terreno non è spiaggia, allora la flotta non può ritornare nell'esa. Solo un esercito può entrare nell'esa, finché il porto/molo non viene ricostruito.

Possono gli eserciti di differenti nazioni combinare i loro attacchi?

Sì, ma le armate NON vengono unite. Esse semplicemente si incontreranno nello stesso posto e attaccheranno nello stesso turno; l'esercito nemico sarà costretto a dividersi per fronteggiare i diversi attacchi. Questa divisione viene eseguita in modo proporzionale automaticamente al momento dell'attacco, senza che debbano essere dati ordini particolari.

Quando una flotta può dare un ordine di esercito?

Una flotta può dare un ordine di esercito quando PUO' ancorare le proprie navi e scendere a terra. Ciò non deve essere fatto, ma le navi devono trovarsi in questa condizione per poterlo fare. In questo modo, una flotta che è sbarcata su un esa di terra (non in un esagono costiero o in mare aperto) può mettere le truppe in manovra o eseguire ricognizioni nell'area. Normalmente, solo in caso di reale combattimento (codice ordine #230 o #260) o movimento (codice ordine #850 o #860) le navi risulteranno ancorate come risultato di un altro ordine.

La "forza" necessaria per minacciare un centro abitato è basato sul numero di uomini o sulla forza dei singoli uomini?

La "forza" è basata sulla quantità di truppe, indipendentemente dal loro tipo o qualità. 1000 miliziani hanno più valore di 800 cavalieri pesanti.

Quando si cerca di minacciare un centro abitato, le macchine da guerra aiutano maggiormente che solo come 25 uomini?

No, in questo caso contano solo come 25 uomini e nient'altro.

Può un mago usare due ordini con l'abilità Mago nello stesso turno?

Un mago non può normalmente usare due ordini Mago nello stesso turno, con l'eccezione che può lanciare due incantesimi (usando ordini diversi), anche se ciò può essere pericoloso! Però un mago può lanciare un incantesimo e studiare magia nello stesso turno senza alcun problema.

Un nuovo personaggio può eseguire ordini nello stesso turno in cui viene creato?

No, l'unico ordine che può coinvolgere un personaggio appena creato è il #780. Dato che nessuno spazio è presente sulla cartolina turno per i nuovi personaggi appena creati, non può essere dato né accettato nessun ordine per loro. Per lo stesso motivo, un personaggio che è stato rapito non può ricevere ordini.

Qual è la differenza tra gli ordini Trasferire truppe che include tutte le truppe e Trasferire comando?

Trasferire comando trasferirà automaticamente tutte le scorte e le navi. Trasferire truppe trasferisce SOLO le truppe indicate. Trasferire comando può essere usato quando cercate di unire due eserciti in uno.

Perché alcuni centri abitati in mio possesso appaiono sulla mia mappa e altri invece no?

La mappa riportata in ciascun turno rappresenta il report generale della vostra nazione riguardante la vostra regione storica. E' un report della popolazione e non dei personaggi. Perciò la mappa è fissa, anche se muovete la capitale o cambiate il vostro centro delle operazioni. Però ci sono alcuni ordini (#905, #925, #940 (con #415) che possono fornire una mini mappa di 7 esagoni della zona da voi desiderata. La visione "nascosta" della mappa è un problema comune, e può rivestire un'importanza ora minima ora essenziale, ed è un problema da affrontare quando la vostra nazione si espande oltre i bordi della mappa o quando il territorio viene suddiviso. Molti ordini dovranno essere dati ai personaggi per avere un'idea chiara di cosa sta succedendo in quelle terre lontane. Fortunatamente, i centri abitati vi informeranno quando vengono attaccati o sono sotto assedio o quando, peggio, vengono distrutti...

Il morale di un esercito aumenta quando il comandante incrementa la sua abilità?

No.

Quando si attacca un esercito nemico (non un centro abitato) disposto in una fortificazione, esso riceve un bonus alla costituzione dovuto alla fortificazione? E' necessario che l'esercito attaccante superi in forza la fortificazione per avere successo?

La risposta alla prima domanda è Sì. La risposta alla seconda domanda è No, perché l'esercito nemico riceve un bonus per la presenza della fortificazione, non la fortificazione stessa.

C'è modo di catturare/distruggere un centro abitato fortificato senza le macchine da guerra (e senza usare l'assedio, la minaccia, o gli emissari?)

Sì, è possibile catturare/distruggere un centro abitato fortificato usando un esercito anche senza le macchine da guerra. Queste sono solo un GROSSO aiuto, ma non sono assolutamente necessarie.

Può una flotta muovere direttamente da 2927 a 2926?

No, e neppure da 2236 a 2235, o da 1118 a 1218, o da 1119 a 1219.

Gli ordini Scrutare esa e/o Scrutare area possono essere dati in un esagono d'acqua?

In entrambi i casi la risposta è NO.

Quali sono i benefici che si ottengono nell'assediare un centro abitato?

Un centro abitato sotto assedio riduce le proprie scorte di cibo, e non può eseguire ordini di trasferimento, né può compiere azioni di acquisto/vendita con le carovane, e nessun ordine che ne aumenta la lealtà può avere successo. Una volta che le scorte di cibo sono esaurite, ci sarà una continua riduzione della lealtà. Se gli assediati hanno macchine da guerra, allora la fortificazione potrà essere ridotta di un livello in ciascun turno in cui il centro abitato è sotto assedio. Le rendite economiche non sono riscosse dai centri abitati sotto assedio (Nota: le rendite vengono comunque accumulate nella capitale se questa è sotto assedio; i costi di mantenimento, gli ordini, le spese ecc... verranno pagati, ma non vi sarà possibilità di eseguire commercio con le carovane o eseguire ordini di trasferimento). Il primo ovvio beneficio di un assedio è che il centro abitato diverrà più vulnerabile alle altre forme di cattura (minaccia, influenza di un emissario, attacco), però senza il rischio di perdita di truppe o di riduzione del livello del centro abitato. Certo, gli assedi richiedono tempo e truppe che devono rimanere ferme e mantenute...

Io devo uccidere un determinato personaggio. Come posso trovarlo e dove?

Ci sono diversi modi per localizzare sia personaggi che artefatti. Ci sono diversi incantesimi di Rivelazione che possono aiutare a rivelare un personaggio (#420, #430) e per localizzare un artefatto (#412, #418, #428). Una volta localizzato riuscire a trovarlo può essere un po' più difficile... Inoltre molti dei supplementi del Middle-Earth Role Playing Game forniscono utili informazioni sui centri abitati, personaggi non giocanti, artefatti e altri eventi speciali che possono essere incontrati nel GPTM.

Quando mi difendo contro un esercito nemico che mi attacca e che si trova in un esa con una sua fortificazione (per esempio quando pensate di assediare un centro abitato nemico e l'esercito ivi stazionato vi attacca), l'attaccante riceve il bonus alla costituzione dovuto alla fortificazione?

Si, anche se la fortificazione presente nell'esagono è dell'attaccante, il suo esercito riceve comunque il bonus alla costituzione dovuto alla fortificazione, perché si considera che durante l'attacco egli sfrutti il vantaggio di posizione che ha.

Quando un agente cerca di assassinare un personaggio, qual è l'abilità del bersaglio che conta, o quale conta di più?

Viene considerata l'abilità più alta tra le quattro.

L'incantesimo "Rivela produzione" fornisce anche la capacità produttiva dei centri abitati che già si posseggono e che si trovano nel raggio dell'incantesimo?

Si, gli esagoni sono scelti a caso entro il raggio e non viene considerato se c'è un centro abitato che già si possiede.

Le navi, le macchine da guerra e le fortificazioni hanno una qualche influenza sui calcoli dei punti vittoria?

No, sono tutti elementi che ricoprono solo un'importanza tattica o strategica, e che non vengono considerati nel computo dei punti vittoria.

L'incantesimo "Rivela produzione" rivela i cinque esagoni con il maggior ammontare della risorsa voluta o solo cinque esagoni in grado di produrre quella risorsa?

Gli esagoni vengono rivelati senza alcun ordine – semplicemente a caso.

Se un comandante di esercito muore in seguito a una sfida personale, e ci sono più personaggi con l'abilità Comando assieme all'esercito, quale personaggio diverrà il nuovo comandante?

Il personaggio con il valore più alto nell'abilità Comando. In caso di parità il personaggio sarà scelto casualmente.

Che utilità ha l'ordine "Resistere" se non permette di prevenire che un esercito nemico entri nel vostro esa?

L'ordine "Resistere" NON è inteso per prevenire l'ingresso di un esercito in un esa. Esso serve per prevenire che un esercito LASCI un esagono nella direzione che volete difendere. Normalmente, un esercito numeroso riesce a fare ciò semplicemente occupando l'esagono. Il movimento delle armate non amichevoli o tolleranti sarà bloccato. Però al prossimo turno queste armate possono continuare il loro movimento e il difensore dell'esagono non può prevenire ciò a meno che non dia l'ordine di attaccare. Se non si vuole attaccare, allora l'ordine Resistere previene il movimento attaccante indesiderato. In questo modo si mette il proprio esercito a guardia di un passo montano, di un ponte o di una valle davanti al lato di esa che volete proteggere. Notate anche che l'ordine 840 è considerato un ordine di Movimento, non di combattimento, pertanto non può essere associato ad altri ordini di movimento.

Può un esercito, o una truppa specifica, essere addestrata più di una volta per turno (da diversi comandanti)?

Si, e rileggendo le regole sui personaggi assieme all'esercito dovrebbe essere facile capire come questo può essere fatto.

Come funziona esattamente il morale? In un punto delle regole è detto che le truppe trasferite a un comandante d'esercito prendono un livello di morale uguale al livello di morale dell'esercito che le riceve. Questo si applica all'ordine di trasferire comando?

Si, solo caso in cui si divida un esercito (il morale del nuovo esercito è generalmente 30) e si recluti un nuovo esercito (il cui morale normalmente parte a 10).

Gli ordini "Scrutare zona (incantesimo)", "Ricognizione della zona" e "Esplorare esagono" rivelano le navi negli esagoni attorno all'esa scelto?

Per tutti e tre la risposta è Si.

Può un agente rubare dell'oro da un centro abitato se la nazione non ha più nelle riserve per questo turno?

No: se non ve n'è più nelle riserve, come può essere rubato? Tuttavia, l'abilità dell'agente può essere incrementata.

Se non ho sufficiente oro per coprire i costi di mantenimento il livello delle tasse è automaticamente aumentato per coprire i costi (ovviamente se il livello delle tasse è sotto 100%). Per esempio, se il mio livello di tasse è 80% e i miei costi di mantenimento richiedono il 95% di tasse, è sicuro che le tasse vengono elevate automaticamente al 95% oppure c'è la possibilità che queste non vengano aumentate?

Il livello delle tasse viene aumentato automaticamente quando ciò è necessario per coprire le spese di mantenimento. Ciò è diverso dall'ordine di cambiare il livello delle tasse, che può fallire o funzionare parzialmente. Però la lealtà di tutti i centri abitati ne risentiranno di questo incremento; inoltre la forza d'impatto dell'aumento delle tasse sarà maggiore se le tasse sono state incrementate automaticamente anziché volontariamente.

Quando cade la mia capitale sono fuori dal gioco? Se no, cosa accade?

Probabilmente no! Quando la capitale è persa, e se c'è un altro centro abitato (città o grande paese) che può diventare capitale prima della fine del turno, rimane in vita e può continuare. Comunque sia, la perdita della capitale può avere un impatto negativo sulla lealtà dei centri abitati. Qualsiasi perdita di un centro abitato tende ad avere un impatto negativo sulla lealtà degli altri centri; maggiore è il livello della perdita, maggiore è il rischio e la quantità di lealtà persa. La capitale è la perdita peggiore. Anche se la perdita della capitale non è la definitiva uscita dal gioco, dovrete pianificare attentamente le prossime mosse e lavorare duramente per rimanere vivo e ottenere la giusta vendetta.

Se qualcuno dei miei personaggi è in un mio centro abitato, può incontrare un personaggio "avversario" che entra nello stesso esa, anche se la capacità di avvistamento del centro abitato non è riuscito a vederlo?

I personaggi non incontreranno mai altri personaggi a meno che non gli sia stato ordinato (esplorazione, sfida personale, doppiogiochisti...). Essere allertati dalla presenza di un personaggio non dà la possibilità, né a voi né a loro, di iniziare alcuna interazione.

I personaggi possono però incontrare PNG in un esagono senza avere avuto alcuna notizia della loro presenza. Successivamente, i personaggi possono scegliere di interagire con i PNG presenti nell'esagono anche se non è stato indicato un incontro, purché venga segnalata la loro presenza nel foglio di risposta.

L'abilità del mago di lanciare un incantesimo conosciuto incrementa con l'aumentare dell'abilità del mago?

No, una volta che l'incantesimo è imparato, l'unico modo per migliorarne la capacità di lancio, oltre a utilizzare determinati artefatti, è lanciare l'incantesimo. Però l'abilità del mago è uno dei fattori che determina l'originale capacità di lancio degli incantesimi.

Posso ordinare a un mio personaggio con l'abilità Comando e unito assieme a un esercito, ma che non ne è il comandante, di attaccare un esercito nemico o un centro abitato, per anticipare la morte del mio comandante di esercito in seguito a una sfida personale?

Sì, ma l'ordine verrà ignorato se il comandante sopravvive alla sfida e se qualche altro personaggio diventa il comandante dell'esercito. Allo stesso modo, se siete convinti che il vostro esercito sarà distrutto, potete dare l'ordine "muovere il personaggio" al vostro comandante dell'esercito, anticipando il fatto che egli sarà l'unico personaggio che rimane dopo lo scontro. Se l'esercito non viene distrutto, l'ordine non verrà eseguito.

Se un centro abitato è rivelato da un incantesimo di Mago, può il possessore del centro semplicemente rinascerlo al prossimo turno in modo che non venga attaccato o simili?

Sì, può essere fatto, ma non è un'abilità che la maggior parte delle nazioni possiede. E anche se la avesse, non è assolutamente facile. Per cui, anche se teoricamente possibile, le possibilità di riuscita sono minuscole.

Può una nazione andare in bancarotta in qualsiasi momento durante il turno dopo che sono stati pagati i costi di mantenimento?

No, solo i costi di mantenimento devono essere pagati. Così, tutte le altre spese che potrebbero far andare in bancarotta la nazione non vengono fatte, e gli ordini relativi falliscono.

Un movimento evasivo può prevenire lo stop automatico di un esercito/flotta quando il percorso fatto si incrocia con quello di un'armata non amichevole/tollerante?

Sì, oltre a quello di muoversi di nascosto dai centri abitati, questo è l'obiettivo primario del movimento evasivo.

Se le mie truppe in un esercito sono così demoralizzate da avere il morale inferiore all'abilità di comando del comandante, posso semplicemente trasferirle via e poi riportarle nell'esercito in un turno successivo così che il loro morale incrementi a livello del comandante? Questo funziona anche nel modo opposto (se per esempio il morale delle truppe è inizialmente superiore al livello del comandante)?

Potete unire truppe demoralizzate a eserciti "energetici" per migliorare il morale generale (e viceversa). Però, ritrasferire le truppe indietro implica l'uso dell'ordine Dividere armate che permette di ottenere truppe con morale 30 (non il livello di abilità del comandante). Perciò questo tipo di attività porta vantaggi minimi e normalmente spreca molti ordini preziosi. Se la divisione dell'esercito non è usata, allora le truppe trasferite avranno semplicemente il valore dei nuovi camerati. Notate anche che il livello del comandante non ha alcuna influenza sull'attuale valore di morale dell'esercito.

Siccome una flotta in un'esa di terra (porto, molo, spiaggia) può ancorare le navi se lo desidera, diventa capace di usare ordini di esercito. Ciò significa che una flotta a terra può usare l'ordine di dividere l'esercito (flotta, in questo caso)? Se così è, può scegliere di trasferire un numero specifico di navi come desidera?

Sì, ma è necessario usare un secondo ordine per trasferire le navi desiderate.

Nell'ordine "rubare oro", viene detto che il successo permette di prendere dell'oro basato sulle entrate della nazione (assumendo una tassazione del 100%) e ogni produzione d'oro che il

centro abitato ha generato nel turno. Però, nel regolamento viene detto che le capitali sono più vulnerabili ai furti dell'oro perché esse mantengono (la maggior parte) delle riserve aurifere. Come funziona perciò il furto se l'ammontare rubato dipende dalle entrate e dalla produzione del centro abitato?

La capitale è l'unico posto dove tutte le riserve d'oro sono potenzialmente vulnerabili. Non è facile, ma un agente veramente bravo può superare il normale limite di oro da rubare, e un agente eccezionale può addirittura azzerare la riserva d'oro della nazione, ma solo nella capitale. Naturalmente è facile mettere sotto sorveglianza la capitale, un po' più difficile è sorvegliare tutti i centri abitati che possedete.

Io e un mio alleato abbiamo dato entrambi l'ordine Attaccare nemico (#230), però solo io ho combattuto e sono stato sconfitto; malgrado il mio alleato avesse un esercito molto più forte del mio lui non ha combattuto. Perché?

E' una situazione che, leggendo bene le regole, si può verificare ed è perfettamente regolare: il "trucco" sta nel comprendere che gli ordini vengono eseguiti nell'ordine numerico. Ecco cosa è successo: quello che tu ritenevi un esercito avversario in realtà era un esercito imbarcato su navi (a tutti gli effetti una flotta). Quando vengono eseguiti gli ordini #230 il tuo esercito, e quello del tuo alleato, non trovano eserciti nemici. Ma invece tu combatti perché il tuo avversario ha dato l'ordine Attaccare nazione, ordine #235 che entra in funzione dopo il #230. E' a quel punto che la flotta dell'avversario diventa esercito, combatte con l'esercito della nazione indicato mentre gli eserciti alleati non vengono coinvolti nella battaglia...

Listino Gioco Postale della Terra di Mezzo - Gennaio 2010

Prima iscrizione scenario Battaglia dei Cinque Eserciti.....	gratuito
L'opzione di giocare gratuitamente è valida solo per i nuovi giocatori. Vale per l'intera partita.	
Successiva iscrizione scenario Battaglia dei Cinque Eserciti.....	€ 12,00
Comprende posizione di partenza e due turni.	
Partita prepagata scenario Battaglia dei Cinque Eserciti	€ 38,00
Il prezzo copre l'iscrizione e tutti i turni della partita.	
Prima iscrizione scenario Terza Era, anno 1650	€ 18,00
Comprende mappa, manuale delle regole, posizione di partenza e due turni.	
Successive iscrizioni scenario Terza Era, anno 1650.....	€ 12,00
Comprende manuale delle regole (se disponibile una nuova versione), posizione di partenza e due turni	
Prima iscrizione scenario Quarta Era.....	€ 18,00
Permesso solo a giocatori già pratici delle meccaniche del gioco; il costo comprende l'invio delle regole aggiuntive (file in formato PDF), posizione di partenza e primi tre turni.	
Costo per mossa, valido per tutti gli scenari (invio tramite email)	€ 4,20
Correzione della risposta ricevuta perché non bene formattata.....	€ 0,30
Chi non si attiene alle nostre direttive su come inviarci le mosse per email rischia di farci avere gli ordini scritti in modo confuso e disordinato. Qualora la formattazione della mossa fosse confusa, si provvederà a renderla più leggibile applicando questo sovrapprezzo.	
Correzione mossa dopo l'invio	€ 1,00
Il costo di correzione si applica quando il giocatore corregge la mossa dopo che l'ha inviata (non viene applicato se da parte nostra la mossa sbagliata non è ancora stata inserita). Il costo della correzione viene applicato per ogni invio di mossa, indipendentemente dal numero di errori corretti.	
Multa per un giorno di ritardo nella consegna	€ 1,30
Multa per due giorni di ritardo nella consegna.....	€ 3,50
Subentro a una posizione.....	€ 5,00
Permesso solo a giocatori che hanno già giocato. Il subentro a una posizione non viene calcolato quando sono i giocatori che si mettono d'accordo per scambiarsi le posizioni di gioco. Il costo copre l'invio della mossa del subentro.	
Manuale delle regole	€ 8,00
E' il manuale completo delle regole, stampato in italiano e corredato di tutte le errata disponibili fin ora. E' lo stesso manuale che viene dato al momento dell'iscrizione. Il prezzo è comprensivo delle spese di spedizione per coloro che già stanno giocando una partita, altrimenti è necessario applicare un sovrapprezzo di € 5,00	
Mappa della Terra di Mezzo	€ 8,00
Mappa a colori in formato 50x70 cm della Terra di Mezzo; è la stessa mappa che viene data al momento dell'iscrizione. Il prezzo è comprensivo delle spese di spedizione per coloro che già stanno giocando una partita, altrimenti è necessario applicare un sovrapprezzo di € 7,00	
Bonus per versamento superiore a 35,00 Euro.....	€ 1,00
Questo bonus viene automaticamente assegnato a coloro che eseguono un versamento uguale o superiore a 35,00 Euro che porta il saldo del loro conto a una cifra uguale o superiore a 35,00 Euro.	
Bonus per versamento superiore a 85,00 Euro.....	€ 3,00
Questo bonus viene automaticamente assegnato a coloro che eseguono un versamento uguale o superiore a 85,00 Euro che porta il saldo del loro conto a una cifra uguale o superiore a 85,00 Euro.	
Movimento di denaro tra diversi giochi e/o diverse posizioni	gratuito
Quando un giocatore ha diverse posizioni su più giochi, oppure un gruppo di amici giocano insieme, possono spostare il loro denaro da un conto a un altro senza nessun aggravio di costi.	
Invio vaglia/bonifico per restituzione denaro a un giocatore	€ -1,50