

# La Battaglia dei Cinque Eserciti

*Game Concept and Design:* William Feild, Peter Stassun, Sam Roads, Clint Oldridge

*Game Programming:* William Feild, Peter Stassun

*Character Portraits:* Elizabeth Danforth, Amelia James

*Rulebook Art:* Guy Gondron, Amelia James, Mark Pritchard, Stuart Lorimer

*Rulebook Text:* William Feild, Lorrie Stassun, Peter Stassun, Sam Roads, John Davis

*Rulebook Layout and Design:* William Feild, Lorrie Stassun, Peter Stassun, John Davis

*Project Contributions:* Jason Duerstock, Gisela Feild, Ulrico Font, John Williford

## *Special Contributions*

Coleman Charlton, Peter Fenlon, Kurt Fischer, John Morgan, Bruce Neidlinger, Jessica Ney - Iron Crown Enterprises, Inc.

Steve Feibus - Apple Computer, Inc.

Edward Lane, Clint Oldridge

Versione italiana: DaS Production

*Copyright © 1992 TOLKIEN ENTERPRISES, a division of ELAN MERCHANDISING INC., Berkely CA. Middle-earth PBMTM, The Hobbit, The Lord of the Rings, and The Return of the King, all characters and places therein are trademark properties of TOLKIEN ENTERPRISES. All characters and places derived from the works of J.R.R. Tolkien are common law trademarks used under license from Grafton Books (Harper Collins), publishing successors to Unwin Hyman, Ltd. and George Allen & Unwin, Ltd., London, UK. Middle-earth PBM is brought to you by ME Games Ltd, licensed from GSI.*

\*\*\*\*\*

# Introduzione

Benvenuto alla Battaglia dei Cinque Eserciti (BCE), uno scenario semplificato tratto dal motore del Gioco Postale della Terra di Mezzo (GPTM). Mentre il gioco principale è basato sugli eventi narrati nella trilogia dei libri del Signore degli Anelli, questo scenario è ambientato nel mondo di J. R. R. Tolkien descritto nel libro *Lo Hobbit*. Il gioco si focalizza sia sulla preparazione della Battaglia dei Cinque Eserciti narrata nel libro, che sulla battaglia stessa.

Abbiamo creato questo semplice scenario soprattutto per introdurre i nuovi giocatori a capire e padroneggiare i meccanismi base del gioco con uno scenario breve e intenso che vi porta direttamente al centro dell'azione, senza la necessità di comprendere tutte le regole e gli aspetti del gioco che si trovano normalmente in una classica partita del GPTM.

## Cosa è il gioco postale?

Immagina un gioco su internet nel quale vi sono centinaia di avversari, dove puoi prenderti una pausa per pensare e pianificare al meglio le mosse successive, e per il quale non devi pagare per ogni minuto di connessione.

Immagina di poter ricevere tutte le e-mail che desideri dagli alleati e dai nemici, discutere a proposito delle tattiche, suggerire strategie, trattare accordi e minacciare ritorsioni.

Immagina un gioco che ha un'intensità e una storia paragonabili soltanto ai tuoi giochi di ruolo preferiti. Il gioco postale è tutto questo.

## Come funziona

Acquista uno 'start-up' per una delle partite e noi ti invieremo, il regolamento, le informazioni necessarie e una lista di coloro che giocano la stessa tua partita.

Ogni due settimane ti invieremo un turno, nel quale vi saranno informazioni dettagliate sugli avvenimenti della partita, spesso accompagnate da mappe e descrizioni personalizzate. Tutto ciò occupa da 6 a 30 pagine!

Leggi le informazioni, invia e-mail, telefona o scrivi ai tuoi nemici e alleati; valuta le tue possibilità e alla fine scrivi una lista di ciò che vorresti fare.

Successivamente, invia per e-mail o per posta questa lista alla ME Games. Ogni quindici giorni raccoglieremo tutti gli ordini e le istruzioni e li inseriremo nei nostri computer, che, con il nostro aiuto, processeranno la partita, determinando chi ha fatto cosa. In seguito, invieremo questo nuovo turno per e-mail o per posta, e tutto il procedimento sopra descritto ricomincerà.

Alcuni giochi hanno regole molto semplici: tutto sta nel fare meglio dei tuoi avversari all'interno di un ambiente circoscritto. Altri hanno una complessità maggiore dei più particolareggiati giochi per computer, tanto che molti giocatori si accontentano di esplorare il mondo senza nemmeno provare a interagire con gli altri giocatori.

Se non hai mai provato, fallo adesso. Ti promettiamo che sarà diverso da qualsiasi altro gioco tu abbia mai provato.

## I Cinque Eserciti

Come giocatore, controllerai una delle cinque nazioni, che fanno parte dei Servi dell'Oscurità o dei Popoli Liberi. Ne diverrai l'eminenza grigia, il responsabile delle azioni della tua nazione.

Deciderai le azioni individuali dei tuoi personaggi e le modalità di azione della tua nazione.

In genere, quando una partita è completa, le posizioni dei giocatori vengono assegnate casualmente. Comunque, se hai una preferenza, comunicacela al momento della registrazione e faremo del nostro meglio per assegnarti la nazione di tua scelta.

\*\*\*\*\*

Quello che segue è un breve sommario che ti darà un'idea della storia, dell'identità, dell'allineamento e del carattere di ciascuna nazione.

## I Popoli Liberi

I Popoli Liberi, dopo essere venuti a conoscenza della morte del drago Smaug e del fatto che il tesoro della Montagna Solitaria si trova senza protezione, sono intenzionati a reclamarne quella parte che considerano loro di diritto; sono uniti dall'odio per gli Orchi e per i Cavalcalupi.

### Elfi (nazione #12)

La nazione degli Elfi dei boschi, guidata da re Thranduil, è sparsa in molti piccoli insediamenti all'interno di Bosco Atro. Gli eserciti elfici non sono numerosi, ma a causa di continue schermaglie con i nemici che cercano di invadere il loro territorio, sono ben addestrati e ben guidati. Gli eserciti elfici sono affiancati da agenti competenti e da potenti maghi, che hanno una base nascosta da cui operare.

Abilità	Gli eserciti non perdono morale a causa delle marce forzate. Tutte le nuove reclute iniziano con addestramento 25. Reclutano nuovi eserciti senza costi.
Suggerimenti	L'economia è fragile. Per supportarla, usa gli agenti per rubare. Cerca di danneggiare i Cavalcalupi all'interno di Bosco Atro e blocca quegli eserciti che attaccano il tuo principale luogo di reclutamento presso la capitale.

### Nani (nazione #13)

La nazione dei Nani è situata sui Colli Ferrosi, anche se recentemente un'audace spedizione condotta da Thorin Scudodiquercia ha permesso di occupare nuovamente le aule sotto la Montagna Solitaria, da lungo tempo abbandonate. I Nani possiedono alcuni fra i guerrieri più formidabili della Terra di Mezzo. La maggior parte dei Nani sono guerrieri ben addestrati, infiammati da un odio feroce nei confronti di Orchi e Lupi, perciò sono in grado di inviare contro i nemici una forza potente, motivata e ben condotta. In altri campi diversi da quello militare i Nani sono meno abili.

Abilità	Esplorazione/ricognizione minimo 50 (tutti i personaggi). Gli eserciti non perdono morale a causa delle marce forzate. Tutte le nuove reclute HI iniziano con addestramento 30. Reclutano nuovi eserciti senza costi.
Suggerimenti	Recluta il maggior numero di truppe possibile e inviale contro gli eserciti degli Orchi. Se devi incrementare la tassazione, fallo, ma stai attento a non alzarle troppo.

\*\*\*\*\*

**Uomini settentrionali (nazione #14)**

La nazione degli Uomini settentrionali è composta da uomini del lago e da uomini di Dale. Le loro culture sono simili, dal momento che sono tutti abili commercianti e costruttori. Gli Uomini settentrionali aspirano al controllo di tutti gli scambi che avvengono all'interno della loro zona e ad accumulare ricchezze. Il loro numero non è grande, ma possiedono eserciti ben riforniti e sufficienti alle loro necessità, guidati da Bard I e Beorn, entrambi guerrieri formidabili. Possiedono inoltre abili agenti, veloci e astuti.

Abilità	Esplorazione/ricognizione +20 al normale livello dell'abilità. Gli eserciti non perdono morale a causa delle marce forzate. Acquistano merci ad un costo inferiore del 20%. Vendono merci con un guadagno superiore del 20%. Costruiscono fortificazioni a metà del costo in legname. Reclutano nuovi eserciti senza costi.
Suggerimenti	Fortifica i tuoi due centri di reclutamento e lascia altre località meno essenziali. Se ne hai bisogno, acquista legname.

**I Servi dell'Oscurità**

I Servi dell'Oscurità, ben informati sullo svolgimento degli eventi, non vedono alcun motivo per non approfittare della situazione o per non dare un po' di tormento ai popoli liberi.

**Orchi (nazione #10)**

Guidati dal Grande Orco Bolg, la nazione degli Orchi è una delle più odiate e temute della Terra di Mezzo. Hanno truppe numerose, e odiano incondizionatamente tutte le altre razze. Questo, e il fatto che possiedono abili capi supportati da agenti e maghi competenti, rende gli Orchi dei nemici formidabili.

Abilità	Gli eserciti non perdono morale a causa delle marce forzate. Tutte le nuove reclute iniziano con addestramento 30. I nuovi eserciti iniziano con morale 40. Reclutano nuovi eserciti senza costi.
Suggerimenti	Recluta dal maggior numero possibile di Grandi Città e guida le truppe subito al combattimento. Eccetto Beorn degli Uomini settentrionali, dovresti vincere la maggior parte delle sfide.

\*\*\*\*\*

**Cavalcalupi (nazione #11)**

I Warg sono grandi lupi che gli orchi cavalcano in battaglia. Gli eserciti dei Cavalcalupi combinano velocità e tattiche a sorpresa con grande efficacia. Sono guidati dal Negromante, una delle creature più potenti della Terra di Mezzo. Circondato da comandanti ed agenti competenti, il Negromante può anche fare affidamento sulle capacità di molti maghi minori, e sembra non essere mai a corto di cavalcature per le proprie truppe, qualunque siano le perdite.

**Abilità**

Gli eserciti non perdono morale a causa delle marce forzate.  
Gli eserciti perdono meno morale per il movimento senza cibo.  
Reclutano nuovi eserciti senza costi.

**Suggerimenti**

Scopri la capitale elfica e se puoi assaltala. Se ci riesci, aiuta gli Orchi. Evoca il maggior numero possibile di cavalcature. La cavalleria ben nutrita è veloce e potente.

## Concetti base

**Condizioni di vittoria**

Il gioco dura 10 turni.

**Vittoria marginale**

Se la vostra nazione sopravvive per l'intero scenario, guadagnerete una vittoria marginale.

**Vittoria significativa**

Se una nazione della fazione avversaria è distrutta, ciascuna nazione della vostra alleanza guadagna una vittoria significativa

**Vittoria totale**

Se tutte le nazioni della nazione avversaria vengono distrutte, la vostra fazione ottiene una vittoria totale.

Durante la partita ciascuna nazione riceverà ciascun turno dei punti vittoria basati sulla forza degli eserciti, personaggi e centri abitati e sull'oro che avete nelle casse statali. Questi punti vittoria vi serviranno per avere un'idea di come si sta comportando la vostra nazione rispetto alle nazioni alleate, ma non vengono usati per decidere le condizioni di vittoria.

**Sopravvivere**

Ci sono due modi in cui la vostra nazione può essere eliminata dal gioco, ma ci sono molte strade per arrivare a questo evento. Il primo modo per essere eliminati è quello di perdere il controllo di tutti i grandi paesi o le città che possedete: tutte le nazioni devono avere una capitale, e solo le città o i grandi paesi possono ospitarla.

Il secondo modo per essere eliminati è arrivare ad avere una tassazione superiore al 100%, che farebbe automaticamente ribellarvi contro tutta la popolazione. Tenete sempre bene in mente questi due principi mentre leggerete le meccaniche di gioco esposte più avanti, in modo che vi sia più facile valutare il modo migliore per sconfiggere i vostri avversari.

\*\*\*\*\*

## Tempo di gioco

Il tempo nel gioco scorre alla stessa velocità del mondo reale. Un gioco che inizia in inverno avrà questa come stagione iniziale, e le stagioni cambieranno con il trascorrere del tempo alla stessa velocità in cui cambiano nella realtà.

## Mappa

All'ultima pagina di questo manuale troverete la mappa che rappresenta il teatro di scontro dove si svolge lo scenario. La mappa è divisa in esagoni, e ciascun esagono può contenere uno di questi tipi di terreno: mare aperto, acque costiere, pianura, collina, foresta, deserto, palude, montagna. La mappa riporta anche i fiumi maggiori, i fiumi minori, ponti, guadi e strade dell'area.

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 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.

## 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 il Gioco Postale della Terra di Mezzo e questo scenario.

Ogni giocatore inizia con otto personaggi, quasi tutti provenienti dalle pagine di Tolkien e tutti sono più o meno coinvolti nelle questioni che riguardano le terre in cui si svolge la Battaglia dei Cinque Eserciti.

Durante tutta la partita i vostri personaggi saranno raffigurati sul Turno di Risposta con la propria immagine, il nome, il nome identificativo (ID), le caratteristiche e il risultato delle azioni che hanno eseguito nel turno.

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, sia che si tratti di goblin o di elfi, tutti i personaggi hanno una cosa in comune: un valore che indica le loro abilità relative nei campi di Comando, Agente e Mago.

Qualche personaggio può avere l'abilità solo in una caratteristica, altri possono avere un valore in due se non tre caratteristiche. Tutti i valori vanno da 0 (nessuna abilità) a 100 (il valore massimo).

\*\*\*\*\*

Alcuni artefatti possono variare valori e limiti, portandoli anche oltre il valore di 100. Le abilità possono essere migliorate nel gioco riuscendo a compiere con successo determinati ordini. Notate che nello scenario BCE non ci sono personaggi con l'abilità di Emissario, perciò tutti i personaggi avranno il valore di Emissario pari a 0.

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

**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. Per molti personaggi di questo scenario, non è un'abilità particolarmente importante.

<i>Titolo del personaggio legato al valore dell'abilità</i>			
Valore	Comandante	Agente	Mago
10-19	Veterano	Recluta	Apprendista
20-29	Eroe	Cadetto	Accolito
30-39	Comandante	Agente	Mago
40-49	Capitano	Tagliagole	Mistico
50-59	Signore	Contrabbandiere	Incantatore
60-69	Reggente	Truffatore	Grande mago
70-79	Signore della guerra	Spia	Evocatore
80-89	Generale	Ladro	Stregone
90-99	Maresciallo	Assassino	Necromante
100+	Signor Maresciallo	Maestro di gilda	Arcimago

## Ordini

Gli ordini sono i comandi che date ai personaggi e sono il mezzo con il quale vengono compiute tutte le azioni all'interno del gioco. Più avanti troverete una lista che fornirà la descrizione di ciascun ordine e i prerequisiti necessari per completarlo con successo. Solo gli ordini che si trovano in questa lista possono essere validi.

Ciascun ordine appartiene a una categoria. Alcuni tipi di ordine possono essere eseguiti da un personaggio solo una volta per turno:

ordini di comando

ordini di agente

ordini di movimento

incantesimi di guarigione

incantesimi di combattimento

incantesimi di evocazione

incantesimi di conoscenza.

Questo significa che un personaggio non può, per esempio, eseguire due ordini comando nello stesso turno, come non può eseguire due ordini di agente, o lanciare due incantesimi di guarigione o tentare due ordini di movimento. Però è possibile eseguire, per esempio, un ordine di comando e uno di agente, o un ordine di movimento e un incantesimo di guarigione.

Tutti gli altri ordini possibili nel gioco possono essere tentati due volte, senza restrizioni.

La maggior parte degli ordini ha dei PREREQUISITI, necessari per poter dare quell'ordine.

Possono comprendere personaggi con una determinata abilità, risorse e/o costi, così come essere dati in determinate locazioni.

Per esempio: sono necessarie 1000 unità di legno nel centro abitato per costruire una torre, ma sono richieste anche 1000 unità di oro nelle casse del vostro stato per pagare la costruzione. Inoltre il personaggio che riceve l'ordine deve trovarsi in un proprio centro abitato per poter costruire la torre.

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 (e molto!) da quanto desiderate, fino al fallimento completo dell'ordine.

Notate che alcuni ordini possono richiedere che il personaggio abbia una determinata abilità, ma non sono classificati come ordini di abilità e perciò possono essere eseguiti due volte per turno.

Il successo di un'azione è determinato principalmente dal livello dell'abilità coinvolta nell'ordine.

In generale, al valore dell'abilità viene aggiunto a un valore segreto (variabile da 1 a 100) che rappresenta la difficoltà dell'azione; anche altri valori sono aggiunti o sottratti e se il risultato finale è superiore a 100 l'ordine ha avuto successo. In alcuni casi le conseguenze del successo o del fallimento determinate dal valore di questa somma, in altri casi avviene in modo casuale.

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 hanno un valore di difficoltà (espresso con il termine Facile, Medio, Difficile) per aiutarvi a valutare se il personaggio è in grado di eseguirlo. Le reali difficoltà all'interno di ciascuna categoria varia. Ecco una guida per orientarvi:

**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.

Tutti gli ordini hanno sia un “numero dell'ordine” che un “codice”. Il numero indica quando quell'ordine viene eseguito rispetto alla Sequenza degli eventi. Più basso il numero, prima viene eseguito. Il codice è una abbreviazione del nome dell'ordine; è consigliabile, quando impartite gli ordini ai vostri personaggi, riportare sia il numero che il codice, anche se, in caso di dubbi, l'arbitro prenderà valido il codice numerico.

## **Abilità speciali**

Ogni nuovo personaggio può avere, al momento della sua creazione, un'abilità speciale.

Queste abilità vengono determinate casualmente 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.



## **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.

## **Morte**

Un personaggio il cui valore di salute raggiunge 0 è morto (o, se si tratta di un immortale, si considera che si sia ritirato per un lungo periodo di tempo). Un personaggio morto non può più ricevere ordini (e verrà rimosso dal report del turno) e qualsiasi oggetto che possedeva al momento della morte verrà perduta nel luogo del decesso o presa dai suoi uccisori e/o da un qualsiasi sopravvissuto.

## **Movimento dei personaggi**

L'ordine viene fornito per ciascun personaggio, ed è necessario indicare solamente l'esagono di destinazione. Questo deve essere entro 12 esagoni dalla posizione iniziale, senza tener conto del tipo di terreno attraversato. Durante lo spostamento, i personaggi non avranno la possibilità di incontrare eserciti o altri personaggi: potranno farlo solo nell'esagono di destinazione.

## **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 40. A differenza delle abilità, muoversi silenziosamente non può essere aumentato (è una caratteristica innata), 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. Egli sarà anche difficile da essere scoperto. Infine, muoversi silenziosamente 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.

## **Ostaggi**

Durante il corso della partita, i personaggi possono diventare "ostaggi" di altri personaggi: può essere il risultato di un combattimento. Nella condizione di ostaggio un personaggio non può eseguire nessun ordine. Ogni turno, il personaggio ostaggio tenterà automaticamente di fuggire.

## **Centri abitati**

I Centri Abitati sono la chiave della vittoria. Permettono alle nazioni di ottenere risorse naturali, generare tasse e costruire eserciti. Maggiore è la dimensione del centro abitato, più oro viene generato dalla tassazione ma minori sono le risorse che il centro può accumulare.

## **Dimensioni e posizione**

Un esagono può presentare un solo centro abitato, le cui dimensioni possono essere 'rovine', 'campo', 'villaggio', 'paese', 'grande paese' e 'città' (le rovine sono centri abitati privi di popolazione e di proprietario). Quando vengono catturati in seguito a un attacco, quando la loro lealtà scende al di sotto di un certo livello o quando la nazione che li controlla viene eliminata, i centri abitati possono diminuire di dimensione. In caso si tratti di un campo, la sua popolazione verrà evacuata e il campo scomparirà.

\*\*\*\*\*

Le dimensioni di un centro abitato determinano un certo numero di fattori. La seguente tabella mostra l'ammontare di tasse (oro) fornito da un centro abitato per ciascun turno, il numero di truppe disponibili per il reclutamento presso il centro abitato per turno, le dimensioni dell'esercito che il centro abitato è in grado di approvvigionare per ciascun turno, la forza media necessaria per assalire il centro abitato (per catturarlo o distruggerlo) e le dimensioni medie della forza necessaria per minacciare il centro abitato (la maggior parte di questi termini verrà spiegata in dettaglio più avanti).

Notate che le cifre sottostanti che indicano il numero di truppe necessario per assaltare o minacciare un centro abitato, e quelli forniti dalla tabella dei Costi per la Fortificazione (a destra) sono stime molto approssimative, basate su una fanteria pesante poco addestrata, armi e armature di cattiva qualità, e su un centro abitato di media lealtà. Se desiderate numeri e calcoli di combattimento più esatti, richiedete una copia del regolamento completo della Terra di Mezzo, dove si trovano queste equazioni.

<i>Fattori relativi alla grandezza del centro abitato</i>					
<b>Dimensione</b>	<b>Rendita al 100% di tasse</b>	<b>Uomini reclutabili per turno</b>	<b>N. di uomini che può sfamare*</b>	<b>Forza media necessaria per attaccare</b>	<b>Forza media necessaria per minacciare</b>
Campo	0	100	0	100	100
Villaggio	2.500	200	200	150	200
Paese	5.000	300	1.000	400	1.000
Grande Paese	7.500	400	2.500	900	2.500
Città	10.000	500	5.000	2.100	5.000
*Fanteria. Per la cavalleria occorre il doppio del cibo (uno per il cavaliere, uno per il cavallo)					

## 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 per un agente ridurre la fortificazione di un centro abitato di più di un livello per singolo tentativo in un turno. Per costruire le fortificazioni occorre sia legno che oro.

<i>Costi di fortificazione</i>			
<b>Tipo</b>	<b>Costo in oro</b>	<b>Costo in legname</b>	<b>Truppe necessarie per conquistarlo</b>
Torre	1.000	1.000	800
Forte	3.000	3.000	2.400

\*\*\*\*\*

Castello	5.000	5.000	4.000
Fortezza	8.000	8.000	6.400
Cittadella	12.000	12.000	9.600

## Lealtà

Tutti i Centri abitati hanno un grado di lealtà, un numero che va da 1 (la lealtà più bassa) a 100 (fanatici). La lealtà è importante quando si cerca di resistere alle minacce o agli attacchi di un esercito nemico, in quanto un valore basso convincerà i civili ad abbandonare il centro abitato. Se un centro abitato scende sotto il valore di 15 di lealtà, potrà iniziare a diminuire di dimensioni di un livello alla volta. I campi che diminuiscono di un livello scompaiono. Il deterioramento della lealtà può essere interrotto con la presenza di personaggi, eserciti o fortificazioni.

La lealtà può essere influenzata da eventi militari avversi, così come dalla tassazione. La lealtà nei centri abitati aumenta o diminuisce fino a 3 punti per turno a seconda del valore di tassazione della nazione (aumenta se la tassazione è bassa, diminuisce se è alta). In più, la lealtà diminuisce in tutti i centri se viene persa la capitale della nazione (vedi più avanti per maggiori informazioni sulla capitale) e può diminuire se qualsiasi altro centro abitato della nazione viene perso. In più, la presenza o il passaggio di personaggi non giocanti (PNG) può anch'essa influire sulla lealtà.

## Capitale

Ogni nazione ha un proprio Centro abitato come capitale. La capitale serve come “sede del potere” e la sua sicurezza è vitale per la sopravvivenza della nazione.

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.

La capitale viene assegnata all'inizio della partita, e non può deteriorarsi a causa della bassa lealtà. Dal momento che il tesoro della nazione è conservato presso la capitale, le sue riserve d'oro sono più vulnerabili ai furti degli agenti.

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.

## Produzione

Per ciascun centro abitato che possedete, la vostra mossa vi mostrerà in dettaglio sia l'ammontare della produzione di materie prime che il centro ha accumulato, sia quello che produrrà nel prossimo turno.

Pelle. Utilizzata nella costruzione di armature in pelle e per creare unità di cavalleria per gli eserciti.

Bronzo. Utilizzato nella costruzione di armi e armature.

Acciaio. Utilizzato nella costruzione di armi e armature.

Mithril. Utilizzato nella costruzione di armi e armature.

Cibo. Utilizzato dagli eserciti sul campo.

Legname. Utilizzato per la costruzione di fortificazioni e macchine da guerra.

Cavalcature. Utilizzate per formare le unità di cavalleria per l'esercito.

Oro. Utilizzato per finanziare quasi tutte le attività.

\*\*\*\*\*

Le materie possono essere utilizzate o vendute per ottenere oro. Tutte le unità di cibo prodotte sono considerate essere in eccesso a quelle necessarie alla popolazione del centro abitato per sopravvivere.

### **Capitale nascosta**

In questo gioco, la capitale degli Elfi è nascosta. Se un Centro abitato è nascosto, solo il proprietario può entrarvi o effettuare trasferimenti da e per esso. Queste restrizioni 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 sono anch'esse nascoste, ma ponti, guadi e strade presenti nell'esagono non lo saranno. Il Necromante conosce l'incantesimo per rimuovere la magia che nasconde la capitale.

### **Assedi**

Un centro abitato è considerato sotto assedio se è stato attaccato da un esercito durante il turno, indipendentemente che l'attacco abbia avuto successo o meno. Un centro abitato sotto assedio non può essere usato per certi ordini (vedi la sezione dedicata agli ordini) e non genera oro dalle tasse né produce materie prime.

## **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.

Le carovane non hanno potere d'acquisto illimitato e a volte potrebbero non essere in grado di acquistare tutte le merci che offrite. 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.

Le carovane commerciali non possono mai essere attaccate né influenzate in altro modo.

Negli ordini di vendita e di acquisto può essere specificato solo un singolo prodotto alla volta.

## **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 (più alto è il grado del personaggio, più possibilità ci sono che venga avvistato). I nomi dei personaggi individuati appariranno sullo stampato di risposta accanto al Centro abitato presso il quale è avvenuto l'avvistamento.

# Risorse, costi e tasse

## Costi

E' necessario l'oro per mantenere le vostre fortificazioni, i personaggi e gli eserciti.

Ogni turno, sullo stampato di risposta verrà mostrato il valore di risorse necessario 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 ridurrà 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, perché potreste non ricevere risorse da centri abitati non più in vostro possesso. Anche il cambio di stagione può influenzare questa voce
- mantenimenti	Dovrete pagare/mantenere tutte le truppe, anche se sono morte nel turno durante il combattimento
- spese	L'oro speso nell'eseguire gli ordini del turno
+ entrate	L'oro ottenuto per la vendita di materie prime
= nuove riserve	La riserva d'oro che compare nel foglio di risposta

I costi di mantenimento sono i seguenti

Oggetto	Costo (oro)	Costo (cibo)
Cavalleria pesante	6	2
Fanteria pesante	4	1
Fortificazioni (per livello)	500	0
Personaggi (per punto di abilità)	20	0

Notate che le truppe che sono state reclutate non aggravano il mantenimento nel turno in cui sono state reclutate, ma le truppe che sono morte in battaglia durante il turno non riducono i costi di mantenimento nel turno in cui combattono. Ciò significa che il variare del numero di truppe influenza i costi di mantenimento del prossimo turno, non di quello in corso.

## Tasse

La percentuale di tassazione determinerà quanto oro riceverete dalla popolazione ciascun turno. Tutte le tasse giungono automaticamente presso la capitale, e tutti i pagamenti vengono effettuati dalla tesoreria della capitale. In altre parole i centri abitati non hanno la propria riserva di oro, ma tutto viene demandato alla capitale.

Anche i centri che producono oro come materia prima invieranno la loro parte come denaro alla capitale, sempre automaticamente.

Come potrete immaginare, alti livelli di tasse non fanno felici i cittadini e faranno diminuire la lealtà dei centri abitati.

\*\*\*\*\*

## Eserciti

Un esercito deve essere composto da un minimo di 100 uomini e da un Comandante (un personaggio con l'abilità comando). 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, l'esercito viene sciolto.

### Tipi di truppe

Ci sono solo due differenti tipi di truppa disponibile, e un esercito può essere composta da uno o da entrambi i tipi. Il minimo di 100 uomini è legato al totale delle truppe, non importa quante di ciascun tipo.

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'Oscurità potrebbe avere orchi montati su lupi. In entrambi i casi le truppe sono considerate cavalleria.

### 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. Se 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 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 ulteriori truppe in un esercito non si abbasserà il morale, ma sostituendo il comandante con un altro ciò potrebbe succedere. Un nuovo esercito normalmente inizia con un basso 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. 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.

## **Grado d'armatura**

Infine, 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. 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. I quattro tipi di armatura, in scala crescente di grado, sono pelle, bronzo, acciaio, mithril.

## **Riserve**

Gli eserciti hanno, e possono trasportare, una carovana con le riserve. Questa carovana può comprendere macchine da guerra e cibo necessario per le truppe e le cavalcature dell'esercito.

## **Cibo**

Ogni turno gli eserciti consumano cibo alla velocità di una unità di cibo per una unità di Fanteria pesante e di due unità di cibo per una unità di Cavalleria pesante (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).

Se l'esercito è in un centro abitato amichevole, allora la popolazione fornirà automaticamente tutto il fabbisogno di cibo o parte di esso (quanto cibo ogni centro abitato può fornire è riportato nella sezione dedicata ai centri abitati); il cibo fornito dalla popolazione viene usato prima di intaccare le riserve al seguito dell'esercito. Se il cibo fornito dal centro abitato non è sufficiente, la differenza verrà presa dalle 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 dalle 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, ma sono soprattutto utili durante gli assalti e minacce contro i Centri abitati. 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. Anche se un esercito può conquistare un centro abitato senza avere macchine da guerra, le perdite saranno maggiori e le possibilità di successo diminuiranno. Comunque, le macchine da guerra possono essere distrutte durante il corso di qualsiasi combattimento.

Una macchina da guerra ha la forza di 50 unità di fanteria pesante.

\*\*\*\*\*

## Movimento di eserciti

Per muovere un esercito, il Comandante dell'esercito dà un ordine di movimento fornendo la sequenza della direzione che l'armata deve percorrere, esagono per esagono. Per esempio, per muovere di tre esagoni in direzione nordovest, dovrà indicare <nw-nw-nw>. Le direzioni possibili sono nordest, est, sudest, sudovest, ovest e nordovest. In più, è possibile dare l'indicazione <C> che indica che l'esercito rimane nell'esagono in cui si trova, in attesa.

Ciascun esagono ha un terreno che lo occupa e, a seconda del tipo di truppa che compone l'esercito, avrà un costo diverso per essere attraversato. Ciascun esercito ha 14 punti movimento al massimo per compiere il proprio movimento.

Un po' di informazioni aggiuntive riguardo il movimento:

- Nello scenario della Battaglia dei Cinque Eserciti gli eserciti non possono mai spostarsi direttamente da un esagono di montagna direttamente a un altro esagono di montagna.
- Gli eserciti non possono attraversare grandi fiumi a meno che non sia presente un ponte
- Se più di un esercito è presente in un centro abitato, sulla mappa del turno apparirà solamente un'icona.
- Se l'esercito entra in un esagono dove c'è un esercito o un centro abitato fortificato avversario dovrà fermarsi immediatamente. Se l'esercito è abbastanza grande, può essere in grado di forzare il passaggio attraverso l'esercito che lo ostacola, ma non potrà comunque superare un Centro abitato fortificato.
- Gli eserciti si muovono alla velocità del suo tipo di truppe più lento.

Le seguente tabella mostra quanto spende in Punti movimento ciascun tipo di truppa per ciascun terreno.

<i>Costo del movimento per gli eserciti</i>				
	Fanteria		Cavalleria	
	Costo normale	Su strada	Costo normale	Su strada
Pianura	3	2	2	1
Collina	5	3	3	1
Foresta	5	3	5	2
Montagna	12		12	
Ponte/guado	+1	+1	+1	+1
Fiume minore	+2	+2	+2	+2
Fiume maggiore	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.
Il movimento senza cibo costa un terzo in più (4/3) per ciascun esagono, arrotondando in eccesso Per esempio Alla fanteria il movimento in pianura senza cibo costa 4 Alla fanteria entrare in foresta attraversando un fiume minore senza cibo costa 10 Alla fanteria entrare in collina da una strada senza cibo costa 4 Alla cavalleria entrare in collina attraversando un fiume minore senza cibo costa 7 Entrare in montagna senza cibo costa a ciascuna truppa 16 e perciò è impossibile				

\*\*\*\*\*



Il costo in movimento viene calcolato determinando per ciascun esagono che si percorre il tipo del terreno appropriato (per l'esagono verso il quale ci si sposta). I costi frazionali (per esempio viaggiare senza cibo) vengono arrotondati per eccesso ogni esagono attraversato e sono applicati separatamente sia per il terreno sia per l'attraversamento di un lato di esagono (attraversare un fiume, un guado o un ponte. E' quindi possibile che un esercito si trovi impossibilitato a muoversi anche se deve attraversare un solo esagono, se il costo in movimento di quell'esagono è superiore ai 14 punti movimento).

Gli eserciti possono anche decidere di Resistere. Questo significa che l'esercito cercherà di prevenire il passaggio di eserciti nemici attraverso il lato di esagono difeso, sebbene un esercito grande abbastanza possa riuscire a travolgere chi ha provato a resistere. L'area difesa dall'ordine Resistere include i due lati di esagoni nella direzione scelta dall'ordine (vedi la descrizione dell'ordine Resistere per maggiori chiarimenti).

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.

## Magia e incantesimi

### Grado di lancio

Ogni incantesimo ha un grado di lancio, ossia un valore che va da 1 (il minimo) a 100 (l'abilità massima).

Per lanciare un incantesimo, viene generato casualmente un numero da 1 a 100 a cui 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 di 1-5 punti 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").

### Tipi di incantesimo

Più avanti troverete un elenco dettagliato delle liste di incantesimi disponibili per lo scenario della Battaglia dei Cinque Eserciti. Queste liste ricadono in uno dei diversi tipi: Guarigione, Combattimento, Evocazione e Conoscenza, e ciascuno di essi richiede un ordine differente per poter essere lanciato.

I Maghi sono in grado di lanciare due incantesimi per turno, sempre che essi siano di diverse categoria (ossia 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. L'ammontare di Salute perduta dipende dalle difficoltà combinate dell'incantesimo lanciato.

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 di guarigione (ordine #120)		
<b>Guarigione minore</b> Numero dell'incantesimo: 2 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore Informazioni: ID del personaggio bersaglio		Permette di guarire 20 punti di salute a qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono.
<b>Guarigione maggiore</b> Numero dell'incantesimo: 4 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore Informazioni: ID del personaggio bersaglio		Permette di guarire 35 punti di salute a qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono.
<b>Grande guarigione</b> Numero dell'incantesimo: 6 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore Informazioni: ID del personaggio bersaglio		Permette di guarire 50 punti di salute a qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono.
<b>Vera guarigione</b> Numero dell'incantesimo: 8 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio bersaglio deve essere nello stesso esa del lanciatore Informazioni: ID del personaggio bersaglio		Permette di guarire 100 punti di salute a qualsiasi personaggio bersaglio (anche se stesso) presente nello stesso esagono.

\*\*\*\*\*

Incantesimi di combattimento (ordine #225)		
<b>Benedizione</b>		
Numero dell'incantesimo:	108	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo dona protezione addizionale all'esercito insieme al personaggio.
Informazioni:	Nessuna	
<b>Cuori timorosi</b>		
Numero dell'incantesimo:	244	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	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 durante il combattimento. Lanci multipli di questo incantesimo non sono cumulativi.
Informazioni:	Nessuna	
<b>Fiamme selvagge</b>		
Numero dell'incantesimo:	204	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo permette di infliggere danno addizionale all'esercito avversario.
Informazioni:	Nessuna	
<b>Muro di vento</b>		
Numero dell'incantesimo:	218	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo permette di infliggere danno addizionale all'esercito avversario.
Informazioni:	Nessuna	
<b>Palle di ghiaccio</b>		
Numero dell'incantesimo:	228	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo permette di procurare un gran numero di danni addizionali all'esercito avversario.
Informazioni:	Nessuna	
<b>Evocare spiriti del vento</b>		
Numero dell'incantesimo:	238	
Prerequisiti:	Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il personaggio deve essere con un esercito (a meno che non stia facendo pratica)	Perché l'incantesimo influenzi il combattimento, il lanciatore deve essere unito a un esercito impegnato in battaglia. L'incantesimo permette di procurare un gran numero di danni addizionali all'esercito avversario.
Informazioni:	Nessuna	

\*\*\*\*\*

Incantesimi di evocazione (ordine #330)		
<b>Evocare cavalcatura</b> Numero dell'incantesimo: 508 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione Informazioni: 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.
<b>Evocare cibo</b> Numero dell'incantesimo: 510 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il Centro abitato deve essere della stessa Nazione oppure Il personaggio è insieme a un esercito Informazioni: 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).

Incantesimi di conoscenza (ordine #940)		
Percepire missione Numero dell'incantesimo: 424 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: ID personaggio bersaglio		L'incantesimo permette al personaggio di percepire gli ordini impartiti al personaggio specificato.
Localizzare personaggio con esercito Numero dell'incantesimo: 417 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Il Comandante dell'esercito è situato entro 12 esagoni dal lanciatore Informazioni: 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.
Localizzare forze della Nazione Numero dell'incantesimo: 419 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: N. Nazione bersaglio (10-14)		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.
Vera divinazione dell'esercito Numero dell'incantesimo: 426 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: ID personaggio Comandante esercito		L'incantesimo permette al personaggio di localizzare esattamente l'esercito specificato. Il personaggio bersaglio deve comandare un esercito o esserne stato al comando durante il turno.
Localizzare artefatto Numero dell'incantesimo: 418 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: 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 da un altro personaggio.
Vera localizzazione dell'artefatto Numero dell'incantesimo: 428 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: ID artefatto		Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare esattamente l'artefatto specificato e determinare se è già posseduto da un altro personaggio.

\*\*\*\*\*

Scrutare personaggio Numero dell'incantesimo: 436 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: 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.
Rivelare personaggio Numero dell'incantesimo: 420 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: ID personaggio bersaglio	Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare il personaggio specificato con un errore massimo di un esagono.
Vera rivelazione del personaggio Numero dell'incantesimo: 430 Prerequisiti: Il lanciatore deve conoscere l'incantesimo Informazioni: ID personaggio bersaglio	Questo incantesimo permette al lanciatore di localizzare esattamente il personaggio specificato.
Rivelare Centro abitato Numero dell'incantesimo: 434 Prerequisiti: Solo il Necromante Informazioni: Solo nell'esa 2908 Nessuna	Se la capitale degli Elfi è nascosta, questo incantesimo probabilmente (ma non sicuramente) la rivelerà.

## Combattimento

Il combattimento può avere luogo in tre modi: sfide tra personaggi, battaglie tra eserciti e attacchi ai centri abitati.

### Sfide tra personaggi

I personaggi possono dare l'ordine di una sfida formale a un altro personaggio nello stesso esagono. Questa è chiamata Sfida personale.

Non può essere sfidato un personaggio che ha dato l'ordine Rifiuta sfida. Non è neanche possibile sfidare un personaggio che comanda un esercito, a meno che lo sfidante non sia unito all'esercito, o che lo sfidante sia esso stesso un comandante di esercito. Inoltre un personaggio può combattere solo una sfida a turno. Se ci sono più sfide nello stesso esagono, la sfida con i valori più alti avverrà per prima.

Un personaggio non può, nello stesso turno, dare l'ordine di sfidare e contemporaneamente l'ordine di rifiutare sfide.

Se la sfida viene lanciata e non è rifiutata, allora un duello all'ultimo sangue avrà luogo tra i due personaggi. Il combattimento sarà basato sul loro valore di sfide, e la loro salute rappresenterà quante ferite potranno sopportare prima di cadere.

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.

### Combattimento tra eserciti

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 dell'esercito, la tattica

\*\*\*\*\*

scelta, l'addestramento, il terreno e il clima, gli artefatti utilizzati, le eventuali macchine da guerra e gli incantesimi lanciati durante la battaglia. Una spiegazione più dettagliata dell'algoritmo di combattimento la potete trovare sul manuale del Gioco Postale della Terra di Mezzo. Però notate che non è necessario conoscere le esatte meccaniche per giocare, o per puntare alla vittoria. Il combattimento tra eserciti continua finché una delle due parti non viene completamente distrutta. I personaggi della parte sconfitta possono scappare, o essere catturati, feriti o anche uccisi. I personaggi della fazione vincitrice possono essere feriti o uccisi, ma il comandante dell'esercito vincitore sopravviverà sempre.

### **Combattimento con i centri abitati**

Minacciare un centro abitato è il modo per ottenerne il possesso senza perdere truppe. Però l'ordine fallirà se ci sono eserciti nemici presenti nell'esagono.

L'ordine di minacciare un centro abitato può essere impartito a un singolo comandante dell'esercito, e tutti gli altri eserciti della stessa nazione nello stesso esagono lo aiuteranno, incrementando le possibilità di successo. Altri fattori che influenzano l'esito della minaccia sono il comandante, l'imponenza dell'esercito, il morale e la lealtà della popolazione del centro abitato, la dimensione del centro abitato e la presenza di fortificazioni e/o di macchine da guerra.

Assaltare un centro abitato, d'altra parte, è il metodo più facile per prendere un centro abitato, ma si corre il rischio di perdere truppe. Un esercito può assaltare un centro abitato con l'intento di distruggerlo o di catturarlo. E' più facile tentare di distruggere un centro abitato piuttosto che catturarlo. Riuscire a distruggere un centro abitato lo trasformerà in anonime rovine, mentre se viene catturato la sua dimensione calerà di un livello.

Se più di una nazione cerca di catturare il centro abitato, esso verrà controllato dalla nazione con l'esercito più numeroso che ha tentato l'ordine.

Come nel combattimento tra eserciti, a contribuire alla determinazione del successo ci sono il valore di comando del comandante, il morale dell'esercito, l'addestramento, il tipo di armi e armature degli uomini, il terreno e il clima dell'esagono, la presenza di macchine da guerra e gli incantesimi utilizzati dai maghi, nonché gli Artefatti tenuti dai singoli personaggi coinvolti nella battaglia.

Fallire nel catturare o distruggere un centro abitato non porta necessariamente alla perdita dell'esercito attaccante, anche se è probabile. In più, i personaggi nell'esercito sconfitto possono rimanere feriti o addirittura uccisi.

Ancora una volta, se volete una spiegazione più dettagliata dell'algoritmo di combattimento la potete trovare sul manuale del Gioco Postale della Terra di Mezzo

## **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.

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.

La maggior parte degli Artefatti fornisce al possessore un beneficio fisso, come un aumento alle proprie caratteristiche o un bonus in combattimento, mentre Arkenstone può essere usato solo con l'incantesimo di Scrutare.

Le abilità aumentate dall'artefatto appariranno tra parentesi accanto all'abilità base. Per esempio, un personaggio con un valore di Comando di 50 che porta un artefatto che aggiunge 10 a tale abilità avrà riportato 50 (60) nelle sue caratteristiche. In più, se un artefatto aumenta l'abilità Mago, viene aumentata anche l'abilità base al lancio del singolo incantesimo. Le abilità modificate dagli Artefatti possono eccedere il limite naturale di 100.

Gli artefatti possono essere trasportati dai personaggi e trasferiti fra di loro. Un personaggio non può mai possederne più di sei, e può usare solo un Artefatto di tipo arma alla volta.

### **Lista degli artefatti**

<b>Nome</b>	<b>Numero</b>	<b>Abilità</b>
Elenya	25	Aumenta il valore di nascondersi
Raukambar	48	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Elmo d'Ombra	49	Aumenta il valore di nascondersi
Pungolo	53	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Unico Anello	59	Aumenta il valore di nascondersi
Gersebroc	101	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Bracciali di Chennacat	103	Aumenta il valore di Comando
Artigli di Orso	109	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Gordur	114	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Martello di Piediferro	119	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Sfera della visione	123	Aumenta il valore di Mago
Scorrisangue	134	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Cintura di Durin	137	Aumenta il valore di Comando
Bastone di bronzo	148	Aumenta il valore di Mago
Mantello dei cieli	150	Aumenta il valore di Agente
Lama di fuoco	152	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Sfera dell'Oscura Visione	156	Aumenta il valore di Mago
Herugrim	169	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Falce dei Cieli	186	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Fascia di Slaeg	193	Aumenta il valore di Mago
Cubragol	203	Aumenta il danno in combattimento e il grado di sfida
Arkenstone	206	Permette Scrutare

## **Incontri**

Gli incontri sono stati rimossi dallo scenario della Battaglia dei Cinque Eserciti, ma occasionalmente qualche incontro può tornare in gioco. Se ciò avviene, informateci che provvederemo a ripristinare la situazione corretta.

## **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, assassinii,

\*\*\*\*\*

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.

## **Comunicazioni**

Uno degli aspetti di maggior soddisfazione dei giochi postali è l'interazione tra giocatori. All'inizio della partita riceverete i recapiti mail di tutti i partecipanti (sia alleati che avversari). Ulteriori contatti con i giocatori li potete avere visitando il nostro forum al nostro sito [www.dasproduction.it](http://www.dasproduction.it)

## **Un po' di consigli**

Questa è una lista di semplici suggerimenti di cosa dovrete fare nei primi turni dei vostri primi giochi. Non è obbligatorio seguirli, ma aiutano. Dopo che avrete giocato un po' di turni e vi sarete fatti un'idea di come funziona il gioco, potrete ignorarli e seguire la vostra personale strategia.

### **Comandanti**

Tutti i comandanti di esercito dovrebbero reclutare dai paesi, paesi maggiori o città.

Non preoccupatevi di fornire alle vostre truppe armi, armature o cibo.

Se incontrate un esercito avversario con uno vostro, dovrete dare gli ordini Attaccare nemico (#230) e Rifiutare sfide (#215).

### **Economia**

Tenete sempre un personaggio in capitale che possa dare l'ordine di Vendere nazione (#325).

Vendete il prodotto che viene pagato di più, ogni turno. Agenti e maghi sono ottimi per questo.

Tenete d'occhio le vostre entrate. Se avete un deficit di, diciamo, 6000 pezzi d'oro, siate sicuri di lasciare almeno 6000 pezzi d'oro nelle vostre riserve.

Cercate di immaginare come sarà la vostra nazione nei prossimi due turni, e cercate di vedere se siete in grado di sopravvivere con la perdita di un centro abitato per voi fondamentale.

Cercate di vendere i prodotti quando il prezzo di mercato è alto e acquistare quando il prezzo di mercato è basso. Esempi di prezzi alti di mercato sono 2 per il cibo, 4 per il bronzo, 5 per l'acciaio, 4 per il legname, 8 per le cavalcature e 3 per la pelle.

### **Strategia**

Tenete d'occhio le vostre città e grandi paesi, se non ne avete più sarete eliminati dal gioco.

Attaccate! Tenere le armate in difesa nelle vostre città vi farà sopravvivere, ma non vincerete mai.

Tenete almeno un personaggio in capitale per eseguire gli ordini che si possono dare solo in capitale.

Anche se il combattimento è influenzato da molti fattori, il più importante è il numero di truppe e il loro tipo (la cavalleria pesante è superiore alla fanteria pesante). Oltre a ciò, tra i fattori un po' meno importanti il più interessante è l'armatura, così se non avete sufficiente materiale per dotare le vostre truppe di buone armi e armature, preferite queste ultime.

### **Agenti**

Agenti di livello 10-35 dovrebbero restare in capitale, a controllare la locazione (ordine 605) e commerciare con le carovane (ordine 325).

Agenti di livello 45+ dovrebbero muovere (ordine 810) sui campi nemici e rubare oro (ordine 690). Per gli scopi sopra riportati, aggiungete metà del valore di muoversi silenziosamente per stabilire il livello dell'agente.

\*\*\*\*\*



## Maghi

Dovrebbero lanciare incantesimi restando in capitale e commerciare con le carovane (ordine 325).

## In generale

Contattate i vostri alleati e restate in comunicazione con loro. Se possibile trovare un giocatore con un po' di esperienza e fatevi aiutare (soprattutto a capire gli ordini, non fatevi guidare come una marionetta!).

Inviare il turno qualche giorno prima della scadenza.

Contattateci se vi servono chiarimenti.

## Ordini

(in ordine di Sequenza di eventi)

### Sequenza generale degli eventi

Gli ordini avvengono in sequenza secondo il loro numero, mentre gli altri eventi nell'ordine indicato qui sotto

- 1 I personaggi si curano naturalmente e gli incantesimi di guarigione vengono lanciati
- 2 Hanno luogo le sfide personali
- 3 Vengono eseguiti i combattimenti e gli incantesimi di combattimento vengono lanciati
- 4 Vengono ricevute le tasse e la produzione dei centri abitati
- 5 Le merci vengono vendute e acquistate dalle carovane, vengono calcolati i costi di manutenzione e mantenimento
- 6 Il cibo viene consumato dagli eserciti e hanno effetto gli incantesimi di evocazione
- 7 Vengono eseguiti gli ordini di comando
- 8 Vengono eseguiti gli ordini di agente
- 9 I personaggi tenuti in ostaggio tentano di scappare
- 10 Vengono creati i nuovi personaggi
- 11 Gli altri ordini di esercito (diversi dal combattimento) hanno effetto
- 12 Vengono eseguiti i movimenti di personaggi ed eserciti
- 13 Vengono eseguiti gli ordini di scout e gli incantesimi di conoscenza
- 14 Le carovane trasportano le merci
- 15 Vengono calcolati i nuovi prezzi delle carovane commerciali, mantenimento ed entrate

Dettaglio ordini di gioco
---------------------------

\*\*\*\*\*

<b>Lanciare incantesimo di guarigione</b>		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. L'abilità di lancio dell'incantesimo aumenterà di 1-5 punti per ogni successo.
Tipo: Mago	Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo	
Numero ordine: 120	Codice ordine: LaInGu	
Prerequisiti:	Personaggio con abilità Mago Incantesimo noto al personaggio Personaggio bersaglio nella stessa locazione	
Informazioni richieste:	ID incantesimo ID personaggio bersaglio	Esempio: 120 – 2 - bilbo
<b>Lanciare Sfida personale</b>		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.
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, 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	Esempio: 210 - bilbo
<b>Rifiutare Sfide personali</b>		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).
Tipo: Varie	Difficoltà: Automatico	
Numero ordine: 215	Codice ordine: RifSfid	
Prerequisiti:	Qualsiasi personaggio	
Informazioni richieste:	Nessuna	Esempio: 215
<b>Lanciare incantesimo da combattimento</b>		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.
Tipo: Mago	Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo	
Numero ordine: 225	Codice ordine: LaInCmb	
Prerequisiti:	Personaggio con abilità Mago Incantesimo conosciuto al personaggio	
Informazioni richieste:	ID incantesimo	Esempio: 225 - 108

\*\*\*\*\*

<b>Attaccare nemico</b> Tipo: Comando Numero ordine: 230 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Varie Codice ordine: AttNem Solo Comandante esercito/flotta Nessuna	Questo ordine permette di attaccare tutti gli eserciti nemici presenti nell'esagono. Il successo in battaglia aumenterà il Morale dell'esercito, il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito e il Grado di addestramento delle truppe.  Esempio: 230
<b>Distruggere Centro abitato</b> Tipo: Comando Numero ordine: 250 Prerequisiti:     Informazioni richieste:		Difficoltà: Varie Codice ordine: DistCAb Solo Comandante esercito/flotta Centro abitato nella stessa locazione Centro abitato non nascosto Centro abitato appartenente a una Nazione nemica Nessuna	Questo ordine permette a un esercito 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 con l'esercito 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, il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito e il Grado di addestramento delle truppe.  Esempio: 250
<b>Catturare Centro abitato</b> Tipo: Comando Numero ordine: 255 Prerequisiti:     Informazioni richieste:		Difficoltà: Varie Codice ordine: CattCAb Solo Comandante esercito/flotta Centro abitato nella stessa locazione Centro abitato non nascosto Centro abitato appartenente a una Nazione nemica Nessuna	Questo ordine permette a un esercito 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 con l'esercito 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, il valore di Comando di ogni comandante insieme all'esercito e il Grado di addestramento delle truppe.  Esempio: 255

\*\*\*\*\*

<b>Commerciare con le carovane</b> Tipo: Vario Numero ordine: 315 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: ComCar Personaggio in un Centro abitato della propria Nazione Centro abitato non assediato Prodotto da acquistare (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature) N. di unità da acquistare	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 è 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 è con un esercito, il cibo finirebbe nei magazzini del Centro abitato.  Esempio: 315 – le – 2000
<b>Vendere alle carovane</b> Tipo: Vario Numero ordine: 320 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: VenCar Personaggio in un Centro abitato della propria Nazione Centro abitato non assediato Centro abitato con scorte sufficienti Prodotto da vendere (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature) N. di unità da vendere	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.  Esempio: 320 – mi – 89
<b>Nazione vende alle carovane</b> Tipo: Vario Numero ordine: 325 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: NazCar Qualsiasi personaggio Personaggio nella capitale della propria Nazione Centri abitati non assediati Prodotto da vendere (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature) % di prodotto da vendere (1-100)	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.  Esempio: 325 – br – 70
<b>Lanciare incantesimo di Evocazione</b> Tipo: Mago Numero ordine: 330 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Varie - valore di lancio dell'incantesimo Codice ordine: LaInEv Personaggio con abilità Mago Incantesimo conosciuto dal personaggio L'incantesimo può richiedere una locazione specifica (stesso esagono del bersaglio, in un Centro abitato, con un esercito ecc.) ID incantesimo	Questo ordine permette a un personaggio in possesso dell'abilità Mago di tentare il lancio di qualsiasi incantesimo di Evocazione che conosca. L'abilità aumenterà di 1-5 punti per ogni successo.  Esempio: 330 – 508
<b>Trasferire cibo da Centro abitato a esercito</b> Tipo: Vario Numero ordine: 340 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: TrCABEs Comandante esercito oppure personaggio con abilità Comando insieme all'esercito Centro abitato non sotto assedio Comandante della stessa Nazione o di un alleato e il Centro abitato non è nascosto N. unità di cibo richieste	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 alleata. Se il Centro abitato è nascosto, questo ordine funzionerà solo se l'esercito è della stessa Nazione.  Esempio: 340 – 1632

\*\*\*\*\*

<b>Trasferire artefatti ai personaggi</b> Tipo: Vario Numero ordine: 360 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: TrArPer Qualsiasi personaggio Entrambi i personaggi nello stesso esagono Personaggio bersaglio non è ostaggio ID dell'altro personaggio Da 1 a 6 N. ID di artefatti da trasferire	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.  Esempio: 360 – bilbo – 8
<b>Reclutare Cavalleria pesante</b> Tipo: Comando Numero ordine: 400 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: ReCavPe Comandante esercito o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito Centro abitato nello stesso esagono Centro abitato della stessa Nazione Centro abitato non sotto assedio N. di Cavalleria pesante da reclutare Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril) Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)	Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di reclutare Cavalleria pesante per l'esercito stesso. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura e senza armi (in questo caso vengono fornite senza costi aggiuntivi armi in legno). Nel centro abitato devono essere presenti una cavalcatura e due unità di pelle per ciascun uomo reclutato, altrimenti gli uomini reclutati verranno ridotti di conseguenza.  Esempio: 400 – 200 – br – ac
<b>Reclutare Fanteria pesante</b> Tipo: Comando Numero ordine: 408 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: ReFanPe Comandante esercito o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito Centro abitato nello stesso esagono Centro abitato della stessa Nazione Centro abitato non sotto assedio N. di Fanteria pesante da reclutare Tipo di armi con cui equipaggiare (bronzo, acciaio o mithril) Tipo di armature con cui equipaggiare (pelle, bronzo, acciaio, mithril)	Questo ordine permette a un Comandante di esercito o a un personaggio con l'abilità Comandante che è insieme all'esercito di reclutare Fanteria pesante per l'esercito stesso. Il numero massimo di uomini reclutabili dipende dalle dimensioni del Centro abitato. Non esiste numero minimo. Le truppe possono essere reclutate senza armatura e senza armi (in questo caso vengono fornite senza costi aggiuntivi armi in legno).  Esempio: 408 – 400 – br – ac
<b>Addestrare esercito</b> Tipo: Comando Numero ordine: 435 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: AddEser Solo Comandante esercito Nessuna	Questo ordine permette a un Comandante di esercito di addestrare tutti i tipi di truppa disponibili nell'esercito attraverso l'esercizio militare. Il Grado di addestramento aumenterà di 1-5 punti, dipendente 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.  Esempio: 435

\*\*\*\*\*

<b>Costruire macchine da guerra</b>		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 uno alleato. Il Centro abitato deve avere scorte sufficienti di legname. La quantità di legname necessario per una macchina da guerra è 500.
Tipo: Vario	Difficoltà: Automatico	
Numero ordine: 440	Codice ordine: CosMdG	Esempio: 440 – 13
Prerequisiti:	Comandante esercito o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito Centro abitato nello stesso esagono Centro abitato della stessa Nazione o Centro abitato alleato non nascosto Centro abitato non assediato Centro abitato con scorte sufficienti	
Informazioni richieste:	N. di macchine da guerra da costruire	
<b>Fortificare Centro abitato</b>		Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Comandante di costruire nuove fortificazioni in un Centro abitato della stessa Nazione. Il successo 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.
Tipo: Comando	Difficoltà: Medio	
Numero ordine: 494	Codice ordine: ForCAB	Esempio: 494
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	
<b>Minacciare Centro abitato</b>		Questo ordine permette al Comandante di un esercito 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. 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.
Tipo: Comando	Difficoltà: Difficile	
Numero ordine: 498	Codice ordine: MinCAB	Esempio: 498
Prerequisiti:	Solo Comandante esercito Centro abitato nello stesso esagono Centro abitato non nascosto Centro abitato di una Nazione nemica Esercito nemico non presente	
Informazioni richieste:	Nessuna	
<b>Controllare locazione</b>		Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di controllare la locazione del Centro abitato scelto. L'abilità Agente aumenterà di 1-5 punti con il successo di quest'ordine. 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 per 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.
Tipo: Agente	Difficoltà: Automatico	
Numero ordine: 605	Codice ordine: ContLoc	Esempio: 605
Prerequisiti:	Personaggio con abilità Agente Centro abitato nello stesso esagono Centro abitato della stessa Nazione oppure Centro abitato non nascosto	
Informazioni richieste:	Nessuna	

\*\*\*\*\*

<b>Controllare personaggio</b> Tipo: Agente Numero ordine: 610 Prerequisiti:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: ContPer Personaggio con abilità Agente Personaggio controllato nello stesso esagono Personaggio controllato diverso da se stesso Informazioni richieste: ID personaggio controllato	Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di controllarne un altro presente nello stesso esagono. Con quest'ordine il valore di Agente aumenta di 1-5 punti. Una guardia cercherà di bloccare gli omicidi e i furti 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.
			Esempio: 610 – bilbo
<b>Assassinare personaggio</b> Tipo: Agente Numero ordine: 615 Prerequisiti:		Difficoltà: Difficile Codice ordine: Assass 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 (raddoppiato) e del bersaglio, la fortificazione e la lealtà di un entro abitato (se l'assassinio avviene in un centro abitato) o le dimensioni dell'esercito se il bersaglio è un comandante di esercito. 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.
			Esempio: 615 – bilbo
<b>Sabotare fortificazioni</b> Tipo: Agente Numero ordine: 670 Prerequisiti:		Difficoltà: Difficile Codice ordine: SabFort 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 di chi prova a sabotare, il valore di Agente degli eventuali personaggio a guardia (raddoppiato), sul livello delle fortificazioni e di lealtà del centro abitato. 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.
			Esempio: 670

\*\*\*\*\*

<p><b>Sabotare scorte</b>  Tipo: Agente  Numero ordine: 680  Prerequisiti:</p> <p>Informazioni richieste:</p>	<p>Difficoltà: Difficile  Codice ordine: SabScor  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  Tipo di scorte (pelle, bronzo, acciaio, mithril, cibo, legname o cavalcature)</p>	<p>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 di chi sabota e di chi è a guardia (questi ultimi avranno il valore raddoppiato), nonché le fortificazioni e la lealtà del centro abitato.</p> <p>Esempio: 680 – le</p>
<p><b>Rubare artefatto</b>  Tipo: Agente  Numero ordine: 685  Prerequisiti:</p> <p>Informazioni richieste:</p>	<p>Difficoltà: Difficile  Codice ordine: RubArt  Personaggio con abilità Agente  Artefatto nello stesso esagono  Se l'artefatto è in possesso di un personaggio, il personaggio bersaglio deve essere di un'altra Nazione  N. ID artefatto</p>	<p>L'ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di tentare di rubare un artefatto nello stesso esagono. 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 di chi prova a rubare, il valore di Agente degli eventuali personaggi messi a guardia (valore raddoppiato) e il livello di fortificazioni e di lealtà del centro abitato, se presente. Se riesce, il personaggio entrerà in possesso dell'artefatto e aumenterà il valore di Agente di 1-10 punti.</p> <p>Esempio: 685 – 12</p>
<p><b>Rubare oro</b>  Tipo: Agente  Numero ordine: 690  Prerequisiti:</p> <p>Informazioni richieste:</p>	<p>Difficoltà: Difficile  Codice ordine: RubOro  Personaggio con abilità Agente  Centro abitato nello stesso esagono  Centro abitato non essere nascosto  Centro abitato di un'altra Nazione  Nessuna</p>	<p>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 di chi prova a rubare, il valore di Agente degli eventuali personaggi messi a guardia (valore raddoppiato) e il livello di fortificazioni e di lealtà del centro abitato. 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.</p> <p>Esempio: 690</p>

\*\*\*\*\*



<b>Creare nuovo personaggio come Comandante</b> Tipo: Comando Numero ordine: 728 Prerequisiti:		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 pari a 30 o 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. Per finanziare l'allenamento del nuovo Comandante sono necessarie 5000 unità di oro. Se avete più di 8 personaggi attivi, un personaggio (scelto casualmente) verrà ritirato automaticamente al turno successivo!
Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: CreaCom Personaggio con abilità Comando Personaggio nella propria capitale Nazione con oro sufficiente La Nazione ha meno di 8 personaggi attivi 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)	
		Esempio: 728 – Denethor – m
<b>Creare nuovo personaggio come Agente</b> Tipo: Agente Numero ordine: 731 Prerequisiti:		Questo ordine permette a un personaggio con l'abilità Agente di addestrare un nuovo Agente. Il nuovo personaggio avrà un valore solo nell'abilità Agente pari a 30 o 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. Per finanziare l'allenamento del nuovo Comandante sono necessarie 5000 unità di oro. Se avete più di 8 personaggi attivi, un personaggio (scelto casualmente) verrà ritirato automaticamente al turno successivo!
Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: CreaAg Personaggio con abilità Agente Personaggio nella propria capitale Nazione con oro sufficiente La Nazione ha meno di 8 personaggi attivi 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)	
		Esempio: 731 – Murazor – m
<b>Reclutare esercito</b> Tipo: Comando Numero ordine: 770 Prerequisiti:		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 e la Fanteria pesante arrivano con le armi e le armature specificate (se vi sono sufficienti scorte). La Cavalleria reclutata avrà anche bisogno di 2 unità di pelle e una di cavalcatura per uomo reclutato. Per finanziare il nuovo esercito sono necessarie 5000 unità d'oro.
Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: RecEser Personaggio con abilità Comando Personaggio non è Comandante esercito Personaggio presso Centro abitato Centro abitato della stessa Nazione Centro abitato non sotto assedio N. di uomini Tipo di truppa (Cavalleria pesante, Fanteria pesante) Tipo di armi (bronzo, acciaio o mithril) Tipo di armatura (pelle, bronzo, acciaio o mithril) N. di unità di cibo	
		Esempio: 770 – 400 – fp – br – ac – 3000

\*\*\*\*\*

<b>Sciogliere esercito</b>	Tipo: Vario Numero ordine: 775 Prerequisiti: Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: SciEser Comandante esercito o personaggio con abilità Comando insieme all'esercito • Nessuna	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.  Esempio: 775
<b>Trasferire comando</b>	Tipo: Comando Numero ordine: 780 Prerequisiti: Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: TraCom Solo Comandante esercito Nuovo Comandante con abilità Comando Nuovo Comandante nello stesso esagono Nuovo Comandante della stessa Nazione ID personaggio nuovo Comandante Unirsi all'esercito ("sì" o "no")	Questo ordine permette al Comandante di un esercito di trasferire il comando a un altro personaggio con l'abilità Comando. Questo ordine può essere utilizzato per cambiare Comandante a un esercito 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. Il precedente Comandante potrà scegliere di restare con l'esercito o separarsi aggiungendo "sì" o "no" alle informazioni richieste.  Esempio: 780 – thori – n
<b>Unirsi a un esercito</b>	Tipo: Vario Numero ordine: 785 Prerequisiti: Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: UnEser Personaggio si unisce a Comandante di esercito Comandante esercito nello stesso esagono Comandante esercito della stessa Nazione Personaggio non è Comandante esercito ID personaggio Comandante esercito a cui unirsi	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.  Esempio: 785 - thori
<b>Muovere personaggio</b>	Tipo: Movimento Numero ordine: 810 Prerequisiti: Informazioni richieste:	Difficoltà: Automatico Codice ordine: MuoPers Qualsiasi personaggio Personaggio non Comandante esercito Esa di partenza e di arrivo sono terra Esa 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. Se il personaggio viaggiava con un esercito o con una Compagnia, non sarà più così.  Esempio: 810 -2907

\*\*\*\*\*

<b>Resistere</b> Tipo: Movimento Numero ordine: 840 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: Resiste Solo Comandante esercito Direzione (NE, E, SE, SW, W o NW)	<p>Questo ordine permette al Comandante di un esercito di fermare il proprio esercito e cercare bloccare il passaggio alle truppe nemiche di alcuni lati di esagono. Scegliendo una direzione, il Comandante ordina al proprio esercito di bloccare il movimento degli eserciti nemici attraverso quel lato dell'esagono e quelli adiacenti. Questo NON proibirà a un esercito di entrare nel vostro esagono attraverso i lati difesi, ma tenderà di evitare che gli eserciti lascino l'esagono attraverso i lati difesi, e quindi è più efficace quando gli eserciti occupano lo stesso esagono. Da notare che se il nemico è abbastanza grande di numero, nel passaggio può distruggere il vostro esercito senza fermarsi.</p> <p>Esempio: 840 – se</p>
<b>Marcia forzata</b> Tipo: Movimento Numero ordine: 860 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: MarForz Solo Comandante esercito Direzione (NE, E, SE, SW, W o NW) per ogni esagono attraverso cui muoversi	<p>Questo ordine permette al Comandante di un esercito di muovere le proprie truppe.</p> <p>Esempio: 860 – se – e – ne</p>
<b>Muovere personaggio e Unirsi a un esercito</b> Tipo: Movimento Numero ordine: 870 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: MuoUnEs Qualsiasi personaggio Comandante esercito della stessa Nazione Personaggio non Comandante esercito Destinazione ed esa attuale sono terra. Esagono di destinazione (entro 12 esa da quello di origine) ID Comandante esercito a cui unirsi	<p>Questo ordine permette a un personaggio di muoversi verso qualsiasi esagono distante 12 o meno esagoni dall'origine e unirsi a un esercito presente in quella località. Se nell'esagono di destinazione non vi sono eserciti, il personaggio vi terminerà semplicemente il movimento. Il movimento non può essere da o per un esagono d'acqua. Se il personaggio stava viaggiando con un esercito o una Compagnia, questo ordine farà in modo che li lascino. Questo ordine non può avere come risultato un esagono a più di 12 di distanza da quello originario.</p> <p>Esempio: 870 – 2907 - thori</p>
<b>Esplorare Centro abitato</b> Tipo: Vario Numero ordine: 920 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Facile Codice ordine: EspCAb Personaggio con abilità Agente Centro abitato nello steso esagono Centro abitato non nascosto Nessuna	<p>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, 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.</p> <p>Esempio: 920</p>

\*\*\*\*\*

<b>Ricognizione della zona</b> Tipo: Vario Numero ordine: 925 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Facile Codice ordine: Ricog Personaggio con abilità Comando 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.  Esempio: 925
<b>Osservare personaggi</b> Tipo: Agente Numero ordine: 930 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Medio Codice ordine: OssPers Personaggio con abilità Agente 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.  Esempio: 930
Utilizzare artefatto per scrutare Tipo: Vario Numero ordine: 935 Prerequisiti:   Informazioni richieste:		Difficoltà: Automatico Codice ordine: UtArScr Qualsiasi personaggio Artefatto in possesso del personaggio Allineamento dell'artefatto in accordo con quello della Nazione del personaggio ID Arkestone (206) Esagono scelto	Questo ordine permette a un personaggio di utilizzare l'Arkenstone. 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.  Esempio: 935 – 8 - 2907
Lanciare incantesimo di Conoscenza Tipo: Mago Numero ordine: 940 Prerequisiti: Informazioni richieste:		Difficoltà: Varie - livello di lancio dell'incantesimo Codice ordine: LaInCon Personaggio con abilità Mago Incantesimo noto al personaggio N. ID dell'incantesimo Informazioni richieste a quel particolare incantesimo	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.  Esempio: 940 – 428 -16

\*\*\*\*\*

Trasporto nazionale		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, e viene prelevato – se possibile – in aggiunta al quantitativo specificato dalle scorte della nazione. Se non è possibile, viene sottratto dalle merci inviate.
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) % di prodotto da trasferire (1-100)	
Esempio: 947 – 2908 – le – 100		

## Il turno

Ogni turno di gioco, ciascun giocatore riceve:

Foglio di Risposta: un file PDF contenente tutte le informazioni sulla vostra nazione e gli ordini dati

Cartolina Turno: un file PDF contenente il riassunto degli ID dei personaggi a cui dare gli ordini per il prossimo turno.

### Foglio di risposta

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 (uguali per tutti i giocatori nello scenario BCE) 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'Oscurezza avranno una classifica dei primi tre Servi dell'Oscurezza (anche se ci sono solo due nazioni attive nello scenario BCE). Il nome della vostra Nazione compare nella pagina successiva. Quello che rimane della scheda di risposta è diviso in 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.** Nel Gioco Postale della Terra di Mezzo, qui vengono riportate le relazioni diplomatiche con tutti gli altri giocatori; nella variante della Battaglia dei Cinque Eserciti

le nazioni sono automaticamente alleate tra loro se della stessa fazione e nemiche con quelle della fazione avversa.

**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 ed eserciti stranieri. Ogni Centro abitato sotto il vostro controllo riferirà personaggi ed eserciti individuati in quell'esagono.

**Eserciti.** 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 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.** Non vengono usati nello scenario BCE.

**Varie.** Le informazioni in questa sezione comprendono le entrate e i costi di mantenimento e manutenzione, le scorte totali dei prodotti, 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, 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 (non usata nello scenario BCE). 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 scadenza.

Le mosse vengono inviate via mail, scrivendo il turno nel messaggio o allegando un file di testo (formato .txt). Abbiate l'accortezza di riportare nella vostra risposta il codice di sicurezza e di scrivere gli ordini dei personaggi in ordine alfabetico (ossia come riportati nella cartolina turno). Potete usare anche le abbreviazioni per molti dei termini usati negli ordini:

#### **Merci**

Legname	LE
Cavalcature	CA
Pelle	PE
Bronzo	BR
Acciaio	AC
Mithril	MI
Cibo	CI
Oro	OR
Nulla	-

#### **Truppe**

Cavalleria Pesante	CP
Fanteria Pesante	FP

#### **Direzione degli eserciti**

Caso (fermo)	C
Nordest	NE
Nordovest	NW
Est	E
Sudest	SE
Sudovest	SW
Ovest	W

#### **Vario**

Femmina	F
Maschio	M
No	N
Si	S

Tenete in mente queste cose

Gli ID dei personaggi sono SEMPRE lunghi cinque lettere

Gli spazi contano come lettere per l'ID del personaggio

I numeri degli esagoni sono SEMPRE composti di quattro cifre.

\*\*\*\*\*

**Infine...**

Speriamo che vi divertiate a giocare la Battaglia dei Cinque Eserciti e che vi venga la voglia di provare lo scenario completo del Gioco Postale della Terra di Mezzo, che prevede moltissimi ordini in più e di conseguenza un'interazione tra giocatori più profonda e una strategia più complessa e avvincente.

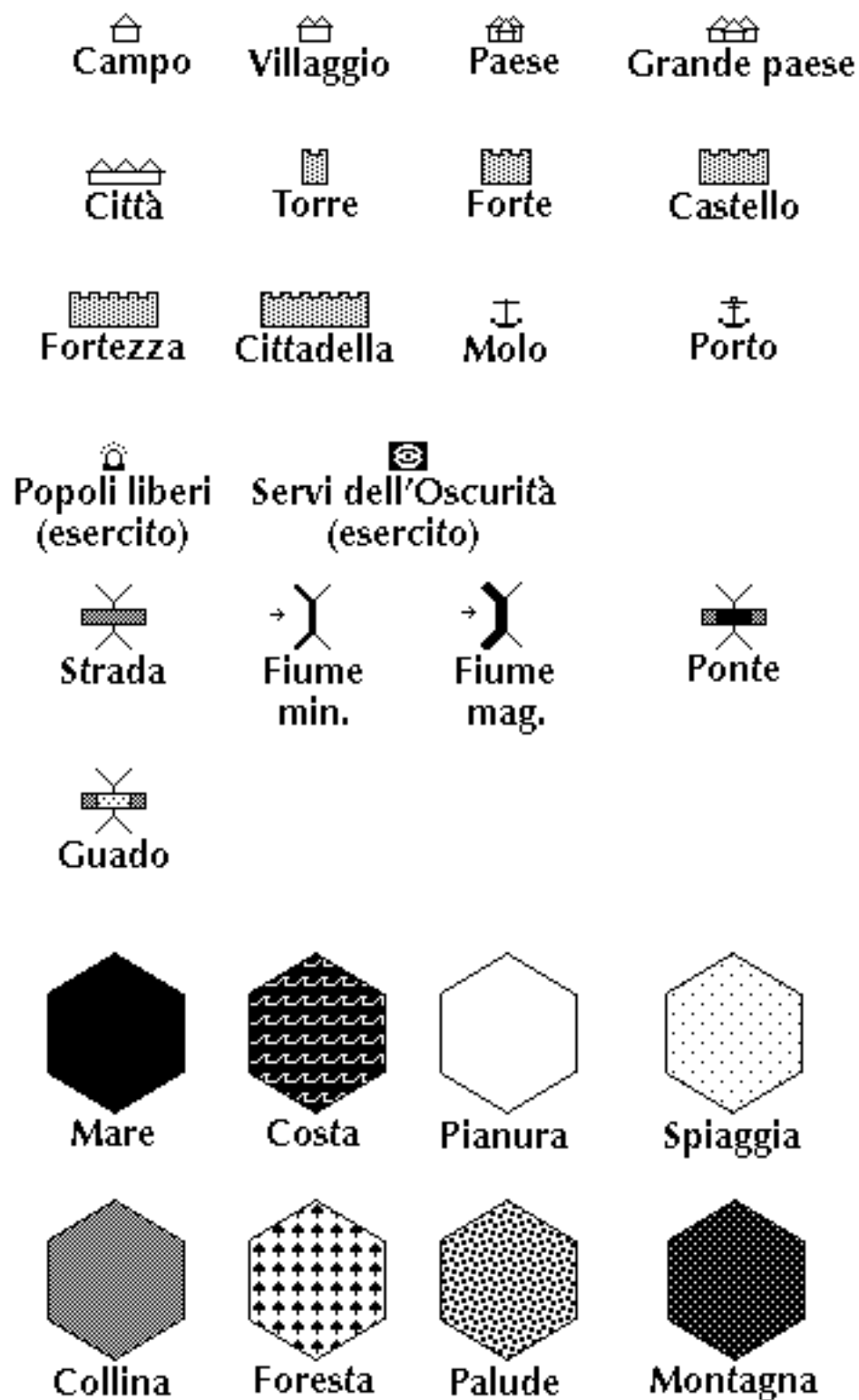
Siamo comunque a vostra disposizione per tutte le domande che vorrete farci.

Buon gioco

Info per le domande e per le iscrizioni: [info@gptm.it](mailto:info@gptm.it)

Mail per l'invio delle mosse: [bce@gptm.it](mailto:bce@gptm.it)





\*\*\*\*\*

## Tabelle riassuntive

<b>Goblin (nazione 10)</b>	
Eserciti	Reggente Duran comanda 2000 fanti pesanti nell'esa 3002 Comandante Gashbuz comanda 2000 fanti pesanti nell'esa 2904 Capitano Ogrod comanda 2000 fanti pesanti nell'esa 3104
Economia	Tasse 60% Entrate previste 30.000 pezzi d'oro Spese anticipate 36.000 pezzi d'oro Riserve d'oro 40.000 pezzi d'oro
Personaggi	Anglach: Comando 40 - Mago 40 - Sfida 50 Angulion: Comando 10 - Agente 50 - Mago 30 (50) - Sfida 61 - Ha l'artefatto 156 Bolg: Comando 70 - Sfida 105 - Ha l'artefatto 186 Bulrakur: Comando 60 - Sfida 60 Duran: Comando 60 - Mago 20 - Sfida 80 - Ha l'artefatto 152 Gashbuz: Comando 30 (55) - Sfida 55 - Ha l'artefatto 137 Ogrod: Comando 40 - Sfida 40 Rogrog: Comando 60 - Sfida 75 - Ha l'artefatto 134

<b>Cavalcalupi (nazione 11)</b>	
Eserciti	Capitano Krusnak comanda 900 Cavalieri Pesanti nell'esa 2809 Comandante Rashkuk comanda 900 Cavalieri Pesanti nell'esa 3004 Capitano Necromante comanda 800 Cavalieri Pesanti nell'esa 2606
Economia	Tasse 60% Entrate previste 21.000 pezzi d'oro Spese anticipate 28.000 pezzi d'oro Riserve d'oro 20.000 pezzi d'oro
Personaggi	Ashburngul: Agente 30 - Mago 60 - Sfida 65 Blogath: Mago 50 - Sfida 50 Gaurithoth: Mago 50 - Sfida 50 Gollum: Agente 20 - Nascondersi 40 - Sfida 15 Rashuk: Comando 40 - Sfida 40 Krusnak: Comando 40 - Mago 40 (60) - Sfida 70 - Ha l'artefatto 148 Rashkuk: Comando 30 - Sfida 40 - Ha l'artefatto 203 Necromante: Comando 40 - Mago 60 - Nascondersi 30 - Sfida 70 - Ha l'artefatto 150, può lanciare l'incantesimo Rivela centro abitato

\*\*\*\*\*

<b>Elfi (nazione 12)</b>	
Eserciti	Signore Ohtar comanda 1200 Fanti Pesanti nell'esa 2908 Reggente Thranduil comanda 800 Cavalieri Pesanti nell'esa 2912
Economia	Tasse 39% Entrate previste 13.000 pezzi d'oro Spese anticipate 21.000 pezzi d'oro Riserve d'oro 25.000 pezzi d'oro
Personaggi	Argaldor: Comando 30 - Nascondersi 20 - Sfida 30 Camthalion: Comando 30 - Nascondersi 20 - Sfida 30 Dorlas: Comando 20 - Mago 30 (65) - Nascondersi 20 - Sfida 70 - Ha l'artefatto 123 Gwaithir: Mago 60 - Nascondersi 30 - Sfida 60 Legolas: Comando 50 - Agente 40 - Nascondersi 20 - Sfida 72 Lindal: Comando 10 - Agente 40 - Nascondersi 20 (30) - Sfida 32 - Ha l'artefatto 49 Ohtar: Comando 50 - Nascondersi 20 - Sfida 60 - Ha l'artefatto 114 Thranduil: Comando 60 - Nascondersi 20 - Sfida 80 - Ha l'artefatto 169

<b>Nani (nazione 13)</b>	
Eserciti	Reggente Dain II comanda 3000 Fanti Pesanti nell'esa 3707
Economia	Tasse 60% Entrate previste 24.000 pezzi d'oro Spese anticipate 27.000 pezzi d'oro Riserve d'oro 10.000 pezzi d'oro
Personaggi	Bilbo: Agente 20 - Nascondersi 40 (80) - Sfida 25 - Ha gli artefatti 53 e 59 Bombur: Comando 30 (40) - Sfida 40 - Ha l'artefatto 103 Dain II: Comando 60 - Sfida 70 - Ha l'artefatto 119 Fili: Comando 20 - Agente 30 - Sfida 27 Gloin: Comando 20 - Agente 20 - Sfida 23 Kili: Comando 40 - Mago 10 - Sfida 42 Oin: Comando 20 - Agente 20 - Sfida 23 Thorin: Comando 60 - Sfida 75 - Ha l'artefatto 206

\*\*\*\*\*

<b>Uomini del Nord (nazione 14)</b>	
Eserciti	Comandante Girion II comanda 1200 Fanti Pesanti nell'esa 3109 Eroe Swithwulf comanda 600 Cavalieri Pesanti nell'esa 3211
Economia	Tasse 60% Entrate previste 18.000 pezzi d'oro Spese anticipate 19.000 pezzi d'oro Riserve d'oro 15.000 pezzi d'oro
Personaggi	Bard I: Comando 60 - Sfida 75 - Ha gli artefatti 48 e 101 Beorn: Comando 40 - Agente 30 - Mago 40 - Nascondersi 20 - Sfida 115 - Ha l'artefatto 109 Girion II: Comando 30 - Agente 30 - Sfida 35 Koldana: Comando 20 - Agente 30 - Mago 10 - Nascondersi 0 (15) - Sfida 29 - Ha l'artefatto 25 Kynoden: Agente 30 - Sfida 22 Marcatio: Mago 30 (45) - Sfida 45 - Ha l'artefatto 193 Montieff: Agente 30 - Nascondersi 10 - Sfida 22 Swithwulf: Comando 20 - Agente 20 - Sfida 23

\*\*\*\*\*

# Tabella riassuntiva ordini

Dopo il numero di ordine:

C indica un ordine che può essere dato solo a un comandante di esercito

c indica un ordine che può essere dato solo a un personaggio con l'abilità comando

a indica un ordine che può essere dato solo a un personaggio con l'abilità agente

il numero in grassetto indica un ordine che può migliorare l'abilità

+ indica un ordine che può migliorare l'abilità di lancio incantesimi

\* indica un ordine che può essere dato solo in capitale

Dopo la descrizione dell'ordine

(f) indica un ordine facile

(m) indica un ordine medio

(d) indica un ordine difficile

(v) indica un ordine con difficoltà variabile

(a) indica un ordine automatico

(w) indica un ordine che può essere dato solo a un comandante di esercito o a un personaggio con un esercito

## Ordini di comando

**230C** Attaccare nemico (v)

**250C** Distruggere Centro abitato (v)

**255C** Catturare Centro abitato (v)

400cw Reclutare cavalleria pesante (a)

408cw Reclutare fanteria pesante (a)

**435C** Addestrare esercito (a)

494c Fortificare Centro abitato (m)

**498C** Minacciare Centro abitato (d)

728c\* Creare nuovo personaggio come Comandante (a)

770c Reclutare esercito (a)

780C Trasferire comando (a)

## Ordine di agente

**605a** Controllare locazione (a)

**610a** Controllare personaggio (a)

**615a** Assassinare personaggio (d)

**670a** Sabotare fortificazioni (d)

**680a** Sabotare scorte (m)

**685a** Rubare artefatto (m)

**690a** Rubare oro (m)

731a Creare nuovo personaggio come Agente (a)

930a Osservare personaggi (m)

\*\*\*\*\*

### **Ordini di movimento**

- 810 Muovere personaggio (a)
- 840C Resistere (a)
- 860C Marcia forzata (a)
- 870 Muovere personaggio e Unirsi a un esercito (a)

### **Incantesimi di cura**

- 120+ Lanciare incantesimo di guarigione (v)

### **Incantesimi di combattimento**

- 225+ Lanciare incantesimo da combattimento (v)

### **Incantesimi di evocazione**

- 330+ Lanciare incantesimo di Evocazione (v)

### **Incantesimi di conoscenza**

- 940+ Lanciare incantesimo di conoscenza (v)

### **Ordini misti**

- 210 Lanciare Sfida personale (v)
- 215 Rifiutare Sfide personali (a)
- 315 Commerciare con le carovane (a)
- 320 Vendere alle carovane (a)
- 325\* Nazione vende alle carovane (a)
- 340w Trasferire cibo da Centro abitato a esercito (a)
- 360 Trasferire artefatti ai personaggi (a)
- 440cw Costruire macchine da guerra (a)
- 775cw Sciogliere esercito (a)
- 785 Unirsi a un esercito (a)
- 920a Esplorare Centro abitato (f)
- 925c Ricognizione della zona (f)
- 935 Utilizzare artefatto per scrutare (a)
- 947\* Trasporto nazionale (a)

\*\*\*\*\*