

# Fuoco Nero

## Gestione delle Terre

v6.0



Indice



## ■ Introduzione

- I. Come iniziare
- II. Prerequisiti
- III. Generalità

## ■ Gestione interna

- I. Parametri
  - a) Popolosità
  - b) Disciplina
  - c) Stabilità
- II. Risorse
- III. Ottenere risorse ed armati
- IV. Mantenimento cittadino
- V. Il Denaro e le tasse
- VI. Flussi migratori
- VII. Costruzioni
- VIII. Sistema militare

## ■ Gestione esterna

- I. Azione del nobile regnante
  - a) Attaccare un territorio
  - b) Supporto offensivo
  - c) Supporto difensivo
  - d) Saccheggio
- II. Possedere più territori
- III. Come fare le azioni



# Introduzione



*“Con questa vastità di terra potrò avere tutto ciò di cui ho bisogno. Dovrò agire in un modo alquanto oculato se voglio riempirmi le tasche quanto prima. Quelle miniere d'oro e di ferro saranno delle preziose risorse. Dirò al maestro di trovare un mercante ed aprire così delle rotte commerciali verso Sud: grazie a quelle porterò la mia influenza ancora più lontano. Basta pensare ad alta voce adesso: il tempo è denaro e non devo sprecarlo!”*

Possedere un territorio significa amministrare le ricchezze che vi si trovano: alcuni sono ricchi di cibo e legname, altri di pietre o ferro, altri ancora invece sono delle vere miniere d'oro! E' possibile utilizzare queste importanti risorse, gestire la produttività dei sudditi, incrementare la forza bellica del proprio esercito, aumentare il benessere del popolo, muovere guerra ai propri nemici. Rappresenta quindi, per quei personaggi che possiedono uno o più territori, una vasta risorsa che permette di ottenere molteplici vantaggi, sia in termini monetari, che in termini di influenza e di potere. I personaggi possono così plasmare il proprio territorio e in questo modo la propria storia e quella degli altri.

## Come iniziare...

Per poter iniziare, com'è facile intuire, è necessario possedere un territorio. Vi sono diversi modi per diventare Lord di un territorio e quindi poterlo amministrare. Ad esempio, un personaggio di famiglia nobile può ottenere facilmente un territorio diventando vassallo di un nobile più importante o andando alla conquista di terre che non appartengono a nessuno; più ardua sarà invece la strada di un personaggio appartenente al popolo, poiché i popolani sono considerati inadatti a governare. Ovviamente i modi attraverso i quali è possibile ottenere un territorio sono molteplici e la loro spiegazione non è finalità di questo regolamento.

**Tabella 1 – Titoli nobiliari**

Titolo	Territori (n°)	Note
Nobile minore	1	E' necessario possedere un territorio.
Nobile maggiore	3	Si possono creare vassalli, concedendo un proprio territorio ad un altro lord. Il numero totale dei territori posseduti, sarà la somma dei propri e di quelli dei propri vassalli.
Lord minore	5	–
Lord maggiore	7	–
Lord Protettore		Viene nominato dal Re
Re	–	–

Possedere un determinato numero di territori, com'è riportato nella tabella 1.1, consente di raggiungere un certo Titolo nobiliare. Una volta raggiunto, anche se il numero di vassalli o di territori dovesse diminuire, il titolo nobiliare non viene perso. Il titolo acquisito dovrà essere ufficializzato nelle sessioni "live" e/o tramite comunicazione da parte dello Staff.

## Generalità

I territori possono essere conquistati o assegnati nelle sessioni di gioco "live"; parimenti possono essere persi per mano di altri personaggi o ceduti. Ovviamente la conquista o la perdita dei territori può avvenire anche al di fuori delle sessioni "live": è bene non dimenticare che il mondo intorno ai giocatori è in continuo cambiamento e nei Sette Regni c'è sempre qualcuno pronto a trarre vantaggio dagli errori altrui.

Per semplicità di comprensione, la gestione di un territorio si suddivide in due tipologie: la gestione interna al territorio e la gestione esterna.

La gestione interna comprende l'amministrazione delle risorse e quindi della produttività locale, della stabilità del dominio, della propria forza militare, ecc. La gestione esterna invece comprende le interazioni con gli altri territori, le rotte commerciali che si instaurano, i rapporti con i territori limitrofi, la conquista di altri. Le due tipologie di gestione verranno affrontate separatamente ma si ricorda che sono solo due aspetti di un unico mondo, le facce della stessa medaglia.

**Attenzione!** Affinché il Lord regnante possa gestire il suo territorio in modo appropriato, dovrà permanere in esso per almeno un mese ad interlive. Potrà usare il tempo restante per altre azioni.



# Gestione interna



## Parametri

Ogni territorio possiede tre parametri che lo descrivono: la Popolosità (P), la Disciplina (D) e la Stabilità (S). Ognuno di essi descrive la situazione del territorio relativa al parametro considerato.

•La **Popolosità** indica la popolazione presente nel proprio territorio.

•La **Disciplina** rappresenta la forza militare, ovvero il potere offensivo nonché difensivo del territorio. La forza del territorio dipende dal numero e dal tipo di truppe che è possibile schierare in campo. La forza bellica non dipende però soltanto dal numero di persone che è possibile schierare in campo ma anche dall'equipaggiamento che essi possiedono e dalle strutture militari a disposizione (vedi nella sezione apposita).

•La **Stabilità** rappresenta il livello di benessere che caratterizza la popolazione di un territorio. Esso è influenzato da diverse variabili: la varietà delle merci di cui si può godere nel territorio, la gravosità delle tasse, lo sviluppo e la prosperità della città, gli avvenimenti nel territorio, ecc.

Un modo per accrescere la felicità e l'agiatezza della popolazione è quella di produrre oppure importare merci di consumo (non le semplici risorse!). Risorse come legno, pietra e ferro non aumentano di certo la felicità del popolo! Diverso è invece il caso in cui si disponga di cibo oppure monete d'oro in eccesso: è bene che il signore faccia bene i suoi conti!

Se il popolo è agiato sarà più facile ricavare una quantità maggiore di tasse, ma è bene non dimenticare che ridurre la gravosità di queste può aumentare la felicità delle popolazione così come spremere fino all'ultima moneta di rame può portare ad una rivolta!

Si deve tenere presente che il benessere della popolazione è influenzato anche dagli eventi che si svolgono nelle sessioni "live" o "interlive": le ripercussioni sul valore di Stabilità rimangono a discrezione dello Staff e verranno comunicate via mail. Eventi che possono influenzare la Stabilità sono: incoronazione, tornei, punizione pubblica di malfattori, vincere duelli o battaglie, cerimonie o feste, saccheggi, insurrezioni, processi, fiere, ecc.

**La Stabilità si azzerà ad ogni interlive ed andrà pertanto ricalcolata ad ogni gestione.**

Il punteggio di Stabilità, così come gli altri parametri, non può crescere all'infinito: il punteggio massimo di Stabilità è **25**.

**Tabella 2 – Bonus/malus alla Stabilità**

<b>Condizione</b>	<b>Bonus/Malus</b>
Mantenimento base soddisfatto	+2
Mantenimento bonus soddisfatto	+1 per tipo di risorsa
Granaio pieno	+1
Tassazione	Variabile
Feste/fiere/eventi sociali	+1

Stabilità positiva alla precedente gestione	+1
Bonus edifici	(ove presente, specificato nella descrizione dell'edificio)
Mantenimento base non rispettato	-2 per ogni merce mancante
Fabbisogno di cibo non coperto	-5 se coperto per più del 60% -10 se coperto per il 60% o meno
Stabilità negativa alla precedente gestione	-2
Guarnigione assente/insufficiente	-3
Mantenimento Corte	(si veda la sezione apposita)
Saccheggio subito	-10
Assedio	-5 cumulativo per ogni interlive
Assenza di strutture religiose	-5
Assenza di strutture di svago	-2
Assenza di strutture difensive	-3
Epidemia	Variabile

**Tabella 2.2 – Effetti della Stabilità sul territorio**

<b>Valore di Stabilità</b>	<b>Effetto</b>
-25	Sollevazione popolare
-20	-50 popolazione, produzione ferma
-15	-40 popolazione, produzione dimezzata, inizio sommossa popolare
-10	-20 popolazione e nessun introito da tassazione
-5	-10 popolazione
0	Nessun effetto
10	+10 popolazione
20	+15 popolazione
25	+20 popolazione, produzione +10%

Per punteggi di Stabilità da -15 a -25 il territorio sarà in rivolta. Una sommossa popolare può avere diversi effetti, tra cui costringere il Lord ad abbandonare il suo territorio. Un punteggio di -25 porta quasi certamente alla perdita del territorio da parte del Lord.

Gli effetti saranno determinati di volta in volta, tenendo conto anche degli eventi Live.

## **Risorse**

Rappresentano i beni materiali che è possibile ottenere dal territorio. Ogni territorio, tramite la produzione, può fornire virtualmente tutte le risorse di cui ha bisogno. Le Risorse sono il cibo, il

legno, la pietra da costruzione, il ferro, la pelle conciata, la lana grezza, il vino, i cavalli, il sale ed i tessuti. Le risorse prodotte saranno disponibili nello stesso interlive della gestione.

### **Cibo**

Per il cibo vale la pena fare alcune specifiche. E' la risorsa base, con la quale si sfama il ceto nobile ed il popolo. Un'unità di cibo è sufficiente a sfamare 10 abitanti in un territorio (quindi per sfamare 1000 abitanti sono necessarie 100 unità di cibo). Possedere una quantità di cibo insufficiente a sfamare la popolazione del proprio territorio può comportare diverse conseguenze. Come ben si sa, il popolo è felice solo se è la pancia piena!

Se la quantità di Cibo non fosse sufficiente a sfamare tutta la popolazione, ma comunque più del 60%, il valore della Stabilità diminuirà di 5. Se invece il fabbisogno venisse coperto per meno del 60%, diminuirà di 10 (tabella 2.2).

E' evidente come il Cibo sia una risorsa fondamentale.

**N.B:** a parte il Cibo, che per essere conservato necessita di un Granaio, le risorse non si deteriorano nel tempo e quindi possono essere accumulate (a condizione che il nobile possieda le strutture dove conservarle, come per esempio un magazzino).

## **Ottenere risorse e armati**

Ogni territorio produce una data quantità di risorse ad ogni interlive e questa quantità può essere modificata in modo limitato tramite le strutture (si veda più avanti la sezione apposita).

Gli armati includono sia la milizia cittadina, che il numero massimo di soldati che si possono ottenere tramite la chiamata alle armi.

Il feudo ha anche un "fabbisogno" di guardie per garantire un minimo di sicurezza. Troverete tutte le informazioni nella sezione dedicata al sistema militare.

## **Mantenimento cittadino**

Il popolo non ha bisogno solo di Cibo, ci sono tutta una serie di beni di prima necessità che devono essere disponibili, o le normali attività quotidiane potrebbero risentirne. La somma di tutte queste necessità costituisce il mantenimento cittadino.

Si identifica un **mantenimento base** ed un **mantenimento bonus**: il mantenimento base deve essere soddisfatto per non avere malus; il mantenimento bonus concede dei benefici.

Il mantenimento viene calcolato come segue (arrotondato per difetto):

### ***Mantenimento base***

**Cibo:** 1 unità ogni 10 unità di popolazione

**Pelle:** 0,1 unità ogni 10 unità di popolazione

**Legna:** 0,5 unità ogni 10 unità di popolazione

**Lana:** 0,3 unità ogni 10 unità di popolazione

**Ferro:** 0,05 unità ogni 10 unità di popolazione

### ***Mantenimento bonus***

**Sale:** almeno 1 ogni 100 unità di popolazione

**Vino:** almeno 1 ogni 100 unità di popolazione

**Tessuti:** almeno 1 ogni 100 unità di popolazione

Qualora un Lord non fosse in grado di provvedere al fabbisogno o volesse gestire diversamente la propria produzione, potrà acquistare i beni necessari da terzi. Per poterlo fare però, necessita di **interagire con un PG mercante**, senza il quale non è possibile commerciare.

## Mantenimento della Corte

Il Lord si distingue dai comuni contadini grazie alla sua corte. A corte vengono accolti gli ospiti, organizzati i ricevimenti pubblici e gli eventi mondani. Nel mantenimento della corte sono inclusi i costi del cibo, ben diverso da quello dei popolani, della servitù, della manutenzione delle strutture, delle decorazioni e degli ornamenti delle sale. Mantenere la corte non è obbligatorio e i Lord possono non investire denaro in questo parametro, ma le conseguenze potrebbero essere disastrose. La corte è un vero e proprio status sociale nella nobiltà e un Lord sa quanto è importante fare una buona impressione sui suoi ospiti.

**NB:** La cifra che viene investita nella Corte va dichiarata nella sezione "Denaro in cassa" del documento di Gestione Terre nella forma di uscita di denaro per "Mantenimento della corte". Il mantenimento va pagato per un solo territorio, cioè anche se il lord possedesse più di un territorio, si consideri soltanto quello in cui risiede.

I costi di mantenimento della corte sono catalogati in diversi livelli di spesa, il Lord dovrà scegliere quale spesa sostenere in ogni interlive:

**-Nessun mantenimento, 0 MO ad interlive:** Il Lord vive tra i contadini, veste come loro e mangia come loro. Non può organizzare ricevimenti e feste. Di nobile ha solo il nome ed il popolo non lo rispetta come sovrano. Se si ha un castello questo cade a pezzi e non ha alcun ornamento. **Conseguenze: -4 stabilità**

**- Mantenimento basso, 10 MO ad interlive:** Il Lord risparmia dove possibile ma mantiene un livello di decenza. Il cibo è buono ma senza pretese, la servitù si occupa a fatica di tutte le faccende. Può accogliere ospiti ed organizzare rarissimi ricevimenti, la dimora è confortevole ma priva di suppellettili ed ornamenti. **Conseguenze: -2 stabilità**

**- Mantenimento normale, 20 MO ad interlive:** Il Lord si concede qualche lusso ma senza strafare. Ottimo cibo, la servitù gestisce la dimora egregiamente e la mantiene in ottimo stato. Si possono organizzare ricevimenti che rientrano nello standard sociale e gli ospiti sono ben serviti. **Conseguenze: Nessuna**

**- Mantenimento alto, 40 MO ad interlive:** Il Lord si circonda di oggetti raffinati e merci preziose. Il cibo è di prima categoria, la servitù elegante e preparata, gli ospiti vengono riveriti. La dimora del signore è ornata con arazzi e oggetti costosi, i ricevimenti sono rinomati per il loro sfarzo. **Conseguenze: bonus "politici" nell'interazione interlive**

**- Mantenimento sfarzoso, 60 MO ad interlive:** Il Lord è un amante degli eccessi. Il cibo è ricercato ed esotico, i ricevimenti talmente sfarzosi da suscitare meraviglia ed invidia negli ospiti. La dimora del signore è ornata con ogni tipo di oggetto prezioso proveniente da paesi lontani, i letti comodi e coperti di sete e la servitù tiene in perfetto ordine ogni angolo. La popolazione però non gradisce questi sfoggi di ricchezza e si sentirà trascurata. **Conseguenze: -2 stabilità, il popolo trova ingiusto questo spreco; bonus "politici" più consistenti nell'interazione interlive**

Per "bonus politici" si intende che lo Staff ne terrà conto in fase di risoluzione della azioni interlive, nelle circostanze nella quali questo parametro potrebbe fare la differenza.

## Il Denaro e le Tasse

Possedere un territorio dà la possibilità di avere delle entrate economiche: le tasse sono un ottimo modo per ottenere del denaro!

Ogni territorio ottiene un dato introito dalle tasse, che può essere modificato cambiando la percentuale di tassazione.

E' ovvio che tasse alte generano introiti più alti, ma anche un forte malcontento.

**Tabella 2bis – Tassazione e Stabilità**

<b>Livello di tassazione</b>	<b>Introiti</b>	<b>Effetti</b>
Nessuna	0	+5 Stabilità
Bassa	-50%	+2 Stabilità
Normale	Nessuna variazione	-1 Stabilità
Alta	+50%	-5 Stabilità
Altissima	+100%	-10 Stabilità

**N.B.:** gli eventuali proventi dai dazi, non possono essere modificati tramite il sistema della tassazione. Se, per esempio, si hanno 10MO da tassazione e 5MO da dazio, aumentando la tassazione si avranno 10+X MO da tassazione e sempre 5MO da dazio.

## Flussi migratori

Può avvenire che gli abitanti raggiungano od abbandonino un insediamento. Come ci si può aspettare, la popolazione si sposta nelle città o nei villaggi dove c'è più cibo, lavoro e denaro: in pratica dove le condizioni di benessere sono più elevate. Quindi le azioni del nobile condizionano fortemente gli spostamenti migratori di masse di popolazione. Questo può rivelarsi positivo (il popolo tende a stabilirsi nelle città fiorenti e dove il benessere è elevato) ma può anche rivelarsi negativo (se il nobile regnante è in difficoltà, sarà ancora più difficile cercare di sfamare elevate masse di popolazione). Gli eventuali flussi migratori aggiuntivi rispetto alla tabella fornita (2.2), saranno comunicati dallo Staff tramite mail in seguito alle azioni del nobile regnante.

## Costruzioni

Il nobile a capo del territorio può decidere di avviare la costruzione di varie strutture: esse comportano dei vantaggi per il territorio in cui vengono costruite. Migliorare il proprio territorio con edifici e strutture funzionali ne garantisce una migliore gestione: di certo gli sforzi non rimangono vani!

Ogni struttura ha dei costi di costruzione, dei costi di mantenimento e un fattore di produzione. Questo indica quante unità verranno prodotte ad ogni interlive. Non pagare i costi di mantenimento equivale ad un blocco della produzione: la struttura non funzionerà.

Ogni tipo di struttura produttiva può essere edificato un numero limitato di volte.

**Per conoscere il costo di costruzione è necessario chiedere un preventivo ad un costruttore.**

Ogni struttura avrà un costo in materie prime e, talvolta, anche in MO aggiuntive; sarà necessario impiegare il giusto tempo per l'edificazione e pagare la manodopera e la commissione alla Corporazione dei Costruttori.

I Lord tengano presente che possono ovviamente usare i materiali da costruzione (legno, pietra, ferro) prodotti nel proprio feudo.

Di seguito la lista delle strutture edificabili standard. Ogni struttura produttiva può essere costruita un **massimo di 1 volta per ogni 300 abitanti**.

**N.B.:** Lana e Cibo non necessitano di alcuna struttura per essere prodotti.

**Tabella 2.3 – Strutture produttive**

<b>Struttura</b>	<b>Fattore di produzione (unità/interlive)</b>	<b>Costi di mantenimento</b>
Bottega del pellaio (produce <b>pelli conciate</b> )	5	nessuno
Cava di pietra (disponibile solo in alcuni territori e non più di una per territorio)	10	2MO 5 unità di legno 1 unità di ferro
Miniera di ferro (disponibile solo in alcuni territori e non più di una per territorio)	10	2MO 5 unità di legno
Segheria (incrementa la produzione di <b>legno</b> )	10	nessuno
Vigneto (produce <b>vino</b> )	5	1 MO 3 legno
Allevamento di cavalli	2	2 MO

Come potete notare, il **sale** ed i **tessuti** non sono di norma producibili.

Vi sono poi tutta una serie di strutture che possono fornire vari bonus o essere necessarie per qualche aspetto (tabella 2.4).

**Tabella 2.4 – Altre strutture**

<b>Struttura</b>	<b>Bonus</b>
Granaio	Immagazzina fino a 100 unità di Cibo
Deposito/Magazzino	Immagazzina fino a 100 unità di merci (tranne cibo)
Fattorie*	+10% alla produzione di cibo
Taverna	+1 alla Stabilità +3 MO dalla tassazione
Bordello	+1 alla Stabilità +5 MO dalla tassazione
Bordello di lusso*	+2 alla Stabilità +10 MO dalla tassazione
Cappella*	(evita il malus per assenza di strutture religiose)
Tempio*	+2 alla Stabilità
Santuario*	+3 alla Stabilità Grande favore religioso
Biblioteca*	Bonus di ricerca per azioni interlive
Lazzaretto/Ospedale*	+2 alla Stabilità Probabilità ridotta di epidemie

Porto piccolo (fluviale)*	Consente il commercio via fiume +5 MO dai dazi
Porto (marittimo)*	Possibilità di diventare Centro di Commercio +10 MO dai dazi
Sistema di irrigazione*	+10% alla produzione di cibo (necessita una fonte d'acqua)
Strade lastricate*	Grande bonus di reputazione in interlive Spostamenti più veloci (-1 giorno per attraversamento del feudo) +2MO dai dazi

**N.B.:** Le strutture indicate con “\*” nella suddetta tabella, possono essere costruite una sola volta. Per le altre non c’è alcun limite.

## Sistema militare

Ogni Lord che si rispetti ha la possibilità di reclutare armati, che sia per assegnarli alla milizia cittadina o per guidarli sul campo di battaglia.

Il numero massimo di soldati in pianta stabile che un Lord può reclutare, è il 10% (arrotondato per difetto) della popolazione totale del territorio.

Ovviamente, in caso di necessità, un Lord potrà coscrivere anche i contadini, ma saranno male armati ed indisciplinati, vera e propria “carne da macello”. In ogni caso, non potranno esserne coscritti più della metà della popolazione totale rimanente. **Coscrivendo i contadini, la produzione di tutte le altre risorse verrà bloccata, e quella di cibo dimezzata.**

Perché un territorio sia considerato abbastanza sicuro, è necessario avere una certa proporzione di armati tra la popolazione: **0,3 armati ogni 10 unità di popolazione.**

La forza militare di un Lord si misura tramite la Disciplina, che è l'unico parametro utilizzato nella risoluzione degli scontri armati.

Un Lord potrà contare su due diversi tipi di truppe: fanti (inclusi gli arcieri) e cavalieri. Ogni truppa ha un costo di mantenimento e fornisce un bonus alla Disciplina.

**Fante:** +1 Disciplina, 3 MA ad interlive

**Cavaliere:** +4 Disciplina, 5 MA ad interlive, bonus nelle manovre di saccheggio (un cavaliere necessita anche di un cavallo)

Come detto, anche i contadini possono essere usati come truppe:

**Coscritto:** +0,2 Disciplina, 1 MA ad interlive

**Tabella 2.5 - Strutture militari**

Struttura	Effetti
Caserma	Consente di reclutare la milizia. Si considera contenere abbastanza armi base per soddisfare le necessità del territorio in caso di guerra. Non contiene armi da assedio pesanti o altri strumenti di guerra speciali.
Accademia per soldati	Il valore globale di Disciplina è aumentato del 10%, sia in attacco che in difesa
Torre di avvistamento	Può avvistare attacchi e saccheggi

Cinta muraria (legno)	Una cinta che circonda la città, fornisce +2 Stabilità e disciplina raddoppiata in difesa. Vulnerabile al fuoco.
Cinta muraria (pietra)	Una possente cinta muraria in pietra, fornisce + 4 alla Stabilità e disciplina quadruplicata in difesa. Per espugnare la città sono necessarie macchine da assedio e/o altofuoco
Castello/fortezza	Fornisce Disciplina*6 in difesa

## Assedio e macchine d'assedio

Quando la politica fallisce, restano soltanto le armi. Assediare un territorio è un ottimo modo per non perdere uomini, ma richiede molto tempo (sostanzialmente il tempo necessario per far terminare le scorte di cibo al difensore). Le macchine d'assedio possono essere molto d'aiuto in questo caso. Le macchine d'assedio vanno costruite sul campo, all'inizio dell'assedio, eccezion fatta per il difensore, che può schierarle in postazioni fisse sulle mura.

Le macchine d'assedio possono diminuire la Disciplina del difensore, la Stabilità, o anche entrambe. L'attaccante può vincere un assedio aspettando la resa del difensore, o prendendo d'assalto le mura. In questa circostanza, può scegliere di farlo in qualsiasi momento, purché si posseda almeno un ariete.

Nella tabella sottostante, effetti e costi di costruzione delle armi d'assedio.

**Tabella 2.6 – Armi d'assedio in attacco**

	Costo	Effetto
<b>Ariete</b>	1 unità di legno	Requisito per poter prendere d'assalto le porte
<b>Ariete coperto</b>	3 unità di legno	Aumenta le probabilità di successo dello sfondamento
<b>Balista</b>	2 unità di legno	<b>-1 Disciplina</b> del difensore per ogni 10 baliste schierate
<b>Catapulta*</b>	5 unità di legno 1 unità di ferro	<b>-1 Disciplina</b> del difensore per ogni 5 catapulte schierate
<b>Trabucco*</b>	10 unità di legno 2 unità di ferro	<b>-1 Disciplina</b> del difensore per ogni trabucco schierato

\* Possono effettuare bombardamenti incendiari, che diminuiscono la Stabilità invece che la Disciplina

**Tabella 2.6 – Armi d'assedio in difesa (postazione fissa sulle mura)**

	Costo	Effetto
<b>Balista</b>	4 unità di legno	<b>-2 Disciplina</b> dell'attaccante per ogni 10 baliste schierate
<b>Catapulta</b>	6 unità di legno 2 unità di ferro	<b>-2 Disciplina</b> dell'attaccante per ogni 5 catapulte schierate
<b>Trabucco</b>	15 unità di legno 3 unità di ferro	<b>-2 Disciplina</b> dell'attaccante per ogni trabucco schierato



# Gestione esterna



Per Gestione esterna si intende qualsiasi interazione che è possibile fare con altri territori. Il territorio che si governa confina con altri territori ed ognuno di essi può rappresentare una ghiotta occasione per espandere i propri confini. Per questo motivo, è bene avere una buona forza offensiva per conquistare i territori limitrofi, e difensiva per resistere agli attacchi esterni. E' anche possibile instaurare delle rotte commerciali ed accrescere quindi le risorse del proprio territorio con importazioni ed esportazioni. La Disciplina è il parametro fondamentale nelle interazioni con altri gli territori.

## Azione del nobile regnante

Il nobile a capo del territorio prende decisioni sull'amministrazione del proprio dominio. E' quindi egli che sceglie se muovere guerra, difendersi da eventuali minacce, sfruttare le risorse del territorio, ecc. Il nobile regnante può scegliere tra diverse azioni:

- a) *Attaccare un territorio*
- b) *Supporto offensivo*
- c) *Supporto difensivo*
- d) *Saccheggio*

### a) Attaccare un territorio

Può capitare che un Lord nel proprio feudo si senza un po' stretto. Quale migliore occasione dunque per strappare delle terre ad altri?

Tramite questa azione un Lord porterà il suo esercito in un altro territorio con l'intento di conquistarlo o saccheggiarlo.

La conquista potrà essere effettuata a seguito di un **Assedio** o di una **Battaglia Campale**.

**Assedio:** ove non può l'abilità sul campo, può la fame. Decidendo di assediare una città l'attaccante blocca di fatto tutta la produzione ed i commerci del difensore.

L'*attaccante* dovrà premurarsi di pagare puntualmente il mantenimento delle sue truppe. Un pagamento insufficiente o mancante comporterà l'immediata cessazione dell'assedio.

**Battaglia campale:** in uno scontro armato in campo aperto, quel che conta è il valore di Disciplina: chi ha il valore più alto vince.

Qualora fosse l'attaccante ad essere sconfitto, egli dovrà ritirarsi nel territorio da quale ha lanciato l'attacco.

La valutazione delle perdite umane e l'eventuale influenza della proporzione fra i tipi di truppe e/o tattiche particolari, saranno decise di volta in volta dallo staff tenendo conto della situazione globale.

Gli eventuali bonus difensivi di Disciplina, non si applicano, ovviamente, all'attaccante.

### b) Supporto offensivo

E' possibile effettuare un attacco congiunto: la forza d'attacco sarà data dalla somma delle forze dei territori che partecipano all'azione. Il valore di attacco totale sarà la somma dei valori di Disciplina dei Lord che partecipano all'attacco. Tutti i territori, e quindi i nobili regnanti, che vo-

gliano effettuare tale azione dovranno comunicarlo via mail allo Staff.

Il nobile che attacca dovrà dichiarare allo Staff l'azione "Attaccare un territorio", il/i nobile/i che supportano dovranno comunicare allo Staff l'azione "Supporto offensivo" ed indicare il territorio su cui si esplica l'azione. Nel caso in cui venga dichiarata l'azione "Supporto offensivo" su un territorio che non abbia dichiarato l'attacco, l'azione verrà considerata nulla.

### **c) Supporto difensivo**

Come per il Supporto Offensivo, ma in difesa.

### **d) Saccheggio**

Il passatempo preferito di molti uomini d'arme è di certo il saccheggio.

Perché si possa compiere questa azione, è necessario che **le truppe inviate abbiano un valore di Disciplina di almeno ¼ del valore di Disciplina del difensore**. Tanto più Disciplina viene usata in attacco, tanto diversi saranno gli effetti sul territorio bersaglio.

Attenzione però! Usare molte truppe aumenta la possibilità di essere avvistati per tempo e debitamente contrastati.

Il saccheggio può consistere in una delle seguenti azioni:

**Depredare:** sottrae una parte del tassato

**Terra bruciata:** danneggia la produzione di cibo o una struttura produttiva

**Assalto alla carovana:** ruba/distrugge alcune merci commerciate nel territorio

**Scorreria:** uccide una quota di popolazione

Gli effetti esatti di ognuna delle precedenti azioni verrà determinata di volta in volta dallo Staff.

## **Possedere più territori**

Nel caso un nobile possenga più di un territorio bisogna ricordare che:

- il nobile fa una "azione del nobile regnante" per ciascun territorio posseduto;
- il nobile deve comunicare allo Staff il territorio dove intende far risiedere la corte.

Un nobile può spostare le sue merci tra i propri territori senza alcuna limitazione. Qualora però i suoi territori non fossero adiacenti, e la spedizione dovesse transitare nel territorio di un altro nobile, questi potrà chiedere un dazio e verrà a conoscenza delle merci trasportate.

## **Come fare le azioni**

Le azioni del nobile regnante dovranno essere comunicate tramite la solita mail (fuoconero@secondifigli.org), come fossero azioni interlive. In oggetto si dovrà scrivere:

"gestione terre [nome territorio]"

ed allegare il file excel di gestione terre che vi verrà fornito dallo Staff.