

ACA1

REGNI & Nobiltà

ACCESSORIO NON UFFICIALE

Modulo per la gestione dei Possedimenti



Regni & Nobiltà

Indice

Gestione di un Possedimento	1
Indice di consenso	17
Demografia Medievale	22
Titoli Nobiliari	29
Regolamento di Guerra	32

Supplemento non ufficiale.

Regole per la gestione di un possedimento.

Realizzato da Omnibus assemblando materiale amatoriale trovato su Internet e regolamento del Companion Set.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. ® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 17/04/2012

Gestione di un Possedimento

Nella prima edizione di D&D tradotta in italiano, quella delle famose scatole colorate (rossa "Base", blu "Expert", verde "Companion" e nera "Master") per intenderci, veniva introdotta la possibilità per i giocatori di gestire un possedimento. Si iniziava a parlare di possedimenti nella scatola blu dell'Expert per arrivare al dettaglio nella scatola verde del Companion. Dalle regole, tutti i personaggi che raggiungevano il livello del "titolo" 10° livello, potevano, ambientazione e Master permettendo, pensare di governare un regno, costruire una chiesa, una torre o dar vita ad un nuovo clan (estremamente raro per le particolarità dei semi umani nella maggior parte delle ambientazioni) o ampliare quello esistente con colonie distaccate o semplicemente governare parti del territorio del proprio clan. Gli umani, di solito guerrieri, possono arrivare a governare un territorio o conquistandolo direttamente, o perché scelti dalla comunità locale o come premio per una impresa temeraria che ha conquistato la fiducia del sovrano che intende sdebitarsi affidandogli parte dei suoi territori. In genere un chierico decide di costruire la sua chiesa in un territorio privo di una guida religiosa o comunque privo di una guida religiosa ufficiale. In questo caso chiede al Governante il permesso offrendo in cambio la sua collaborazione e l'appoggio della sua chiesa. Il governante di solito accetta e riconosce l'elargizione della decima alla chiesa. Raramente sono presenti in un regno più chiese ufficiali che si contendono fedeli e percentuali della decima. Un chierico potrebbe anche voler creare un suo possedimento, Teocrazia, ma difficilmente avrà il permesso di un sovrano e quindi al massimo dovrà tentare la conquista di nuovi e selvaggi territori. Per i Maghi il discorso è simile a quello del Chierico, a meno che non si tratti di una Magocrazia, difficilmente riceverà un

territorio da governare, altrettanto difficile per un mago è procedere alla conquista di nuovi territori. Più probabile invece che il mago si stabilisca presso un regno ed offra i suoi servigi al sovrano in cambio di poter costruire la sua torre.

Non è invece raro, è successo anche a me personalmente ed in seguito ad un gruppo di miei giocatori, che più PG si uniscano ad un progetto unico in cui il guerriero diventa il Sovrano, il chierico il cappellano ed il mago il mago di corte.

A tal proposito bisogna ricordare che il D&D non è un gioco di gestione e gli aspetti gestionali dovranno essere accuratamente miscelati dal Master per non rendere il gioco noioso e troppo complesso. Alternare piccoli periodi gestionali alle normali avventure può arricchire l'esperienza di gioco senza snaturarlo. Inoltre è importante saper riconoscere i limiti dei giocatori riguardo alla fase gestionale senza assillare il giocatore stesso a frequenti e complessi calcoli.

Fasi

- 1° fase calcolo della popolazione;
- 2° fase calcolo delle risorse;
- 3° fase calcolo delle tasse;
- 4° fase se popolazione sufficiente vedere "demografia" per calcolare città, villaggi e castelli;
- 5° fase eventuale sviluppo del commercio.

Roccaforti

Ora entriamo più in dettaglio riprendendo le regole del "vecchio" Companion.

Roccaforti umani

Qualsiasi personaggio può avere una roccaforte. Può essere acquistata, costruita (se c'è terra a disposizione), o sequestrata. Un personaggio può chiedere ad un Governante un territorio o fortezza (come ricompensa per un compito particolarmente arduo), o può trovare una zona remota ed erigerla a sue spese. Tuttavia, un personaggio che possiede una roccaforte non è automaticamente un Governante. Il DM vi dirà cosa si deve fare per diventare un sovrano.

Roccaforti Semi-Umane

Ogni personaggio semi-umano può costruire una fortezza. Se il clan del personaggio dispone di una roccaforte inferiore a quella nuova, tutto il clan si sposterà, altrimenti, supporteranno la nuova fortezza spostando fino al 40% del loro clan. Il leader politico di un clan è il Signore del Clan, quello spirituale è il custode della Reliquia. Un personaggio normalmente non può avere nessuno di questi titoli, che richiedono grandi quantità di lavoro e di tempo, non lasciando tempo per le avventure. Il grado più alto di solito raggiunto da un PC semi-umano è quella di Anziano del Clan. Un Anziano del clan serve il clan, e può costruire la struttura della roccaforte del clan, ma non controlla i membri del clan. Alle razze semi umane importa poco la politica degli umani ed i Signori del clan ed i Custodi non cercano titoli nobiliari umani. Ma un PC Anziano del Clan può chiedere e ottenere un titolo (Barone, Conte, ecc), rappresentando il clan nei suoi rapporti con gli esseri umani. L'autorizzazione deve essere ottenuta dal Signore del clan e dal Custode, ma questa è una pratica comune (soprattutto se il PC

possiede la roccaforte). Ulteriori informazioni sulle Reliquie del clan saranno inserite in un apposito modulo. Il vostro Dungeon Master vi dirà che cosa il vostro personaggio può fare nella vostra campagna.

Regioni selvagge

La vita è dura nelle zone selvagge, ma può essere più semplice che in "aree civili". I coloni devono affrontare problemi di sopravvivenza, combattendo mostri predatori e orde barbariche, cercando nel contempo di attrarre nuovi coloni. Possono passare anni prima che la comunità appena creata possa prosperare in pace.

Regioni civilizzate

Le terre "Civilizzate" hanno già dei proprietari, che abitano sulla terra o si limitano a sostenere ed a governare da lontano. Molti governanti hanno problemi di mantenimento dell'ordine; molte aree di un regno sono "di confine", in cui gli aspetti della vita civile e selvaggia si mescolano liberamente, e dove alcuni possono anche non credere che il loro sovrano esista! I governanti dei territori di grandi dimensioni spesso cercano altre persone che potrebbero essere disposte ad aiutare, offrendo terre e titoli in cambio di fedeltà e servizio. Se il tuo personaggio si stabilisce in una zona civile, ci saranno meno problemi per la sopravvivenza, ma più problemi con le altre persone. Le seguenti "informazioni di base" non sono necessarie per il gioco normale, ma sono previste per aggiungere maggiori dettagli per la gestione dei possedimenti.

Il Consiglio

Ogni fortezza è mantenuta grazie al lavoro di molte persone: il "Consiglio". Il numero dei membri del Consiglio può variare notevolmente, a seconda del titolo del sovrano, e la dimensione della rocca, e così via. I seguenti dati si applicano a una

roccaforte "media" umana. Tutti membri del Consiglio in genere sono della stessa razza del PG. Un Consiglio misto può causare problemi di incompatibilità. Le truppe possono essere tenute in una roccaforte (La Guarnigione), ma ancora una volta, possono sorgere problemi se sono presenti razze diverse. Il Governante è direttamente servito da seguaci e servitori. Un seguace è un nobile di nascita, un leale alleato. Un Servitore è un servo fedele, spesso guadagna il lavoro attraverso l'ereditarietà. I molti tipi di Servitori comuni includono l'Armiere, il Barbiere, il Carpentiere, il Cantiniere (mastro vinaio), il Cuoco, il Lattaio, il Falconiere, il Guardia boschi, il Giardiniere, lo Stalliere, Il Responsabile del Canile, Il Mugnaio, il Portinaio, il Vasaio, il Responsabile del pollaio, il Muratore, ed il Sarto.

I contadini

La maggior parte del normale lavoro in una roccaforte è fatto dai contadini senza retribuzione, ma è un loro dovere civico. I Servitori domestici, la milizia, ed altri sono addestrati e gli viene dato cibo, ma nient'altro è previsto, nemmeno un letto. Il numero dei contadini disponibili è determinato dalla popolazione. In media, ogni famiglia contadina è composta da 5 persone, il 5% dei contadini sono a disposizione per servire il sovrano. Ad esempio, in una baronia di 100 famiglie contadine (500 persone), il barone dispone di 25 servi contadini. Il numero di abitanti totali di una roccaforte è dato dal numero di dipendenti più i servitori, vassalli, e la famiglia. Quando sono previsti visitatori, se necessario un altro 5% di contadini può essere utilizzato come servi. In domini di grandi dimensioni, può non essere necessario che il 5% serva tutti in una volta, tranne che per i tornei.

Consiglieri ed Ufficiali

La maggior parte dei governanti hanno consiglieri per gestire i molti dettagli del

dominio e della fortezza, e per consigliare il sovrano, se necessario. I consulenti più comuni sono l'Artigliere, il Castellano, il Cappellano, l'Ingegnere, il Comandante della guardia, l'Araldo, Il Mago di corte, il Primo magistrato, il Contabile, il Saggio, il Siniscalco, ed il Maggiordomo. Altri funzionari possono essere necessari per la corretta gestione di una fortezza o di un dominio, tra cui un Ciambellano, lo Scudiero, i Magistrati, i Marescialli, i gabellieri, gli Sceriffi, ed i Guardiani. Quando i costi non sono riportati di seguito, l'ufficiale viene pagato lo stesso importo di un soldato Mercenario.

L'Artigliere (750 MO al mese) è un seguace la cui specialità sono le armi d'assedio (vedi Catapulte ed arieti). E' inoltre un consigliere militare per il governante. Un artigliere è di solito un guerriero di livello 3 a 5.

Il Sergente è un un ufficiale secondario incaricato di occuparsi di una zona particolare della rocca (sotterranei, muri, torri, ecc)

Il Castellano (2.000 MO al mese) è un seguace importante, che è responsabile di tutti gli aspetti militari della fortezza, sia offensivi che difensivi. Il castellano è di solito un guerriero di livello 5 a 9.

Il Ciambellano è il superiore dei servi addetti alle vivande ed alle pulizie.

Il Cappellano (500 MO al Mese) è il capo dei Chierici della fortezza, e talvolta dell'intero dominio. Questo titolo si aggiunge al normale titolo di chierico. Il costo relativamente basso dipende dal fatto che il 10% di tutte le entrate del dominio deve essere versato alla Chiesa. La decima, è la condizione per la collaborazione del Cappellano al governo.

Un ingegnere (750 MO al mese) è un dipendente esperto in costruzione di strade, fossati, mura, e così via.

Uno scudiero si occupa della cura e l'alimentazione dei cavalli e altri animali.

Il Comandante della Guardia (4000. MO al mese) comanda tutte le guardie personali del

sovrano, i posti di guardia all'interno della fortezza, ed è responsabile per la sicurezza del sovrano e del tesoro. Il Comandante della Guardia di solito è un guerriero di 9° livello o superiore.

L'Araldo (300-500 MO al mese) è un seguace che conosce le insegne, i simboli e le genealogie della maggior parte delle Signorie vicine e lontane. (l'"Araldica" è un argomento troppo vasto da discuterlo qui, si consiglia di consultare fonti più specifiche) L'Araldo è l'esecutore materiale degli annunci solenni, sia nelle piazze che all'esterno della roccaforte. E' esperto di onore e cavalleria, consiglia il sovrano in tali materie.

L'Esperto di Magia (3.000. o più MO al mese) è un Mago di 9 livello o superiore è responsabile di tutto ciò che riguarda la magia nella roccaforte, compresa la sua difesa. Può avere una Torre altrove, ed essere chiamato quando necessario, o può essere semplicemente un PNG (o PG) assoldato. A seconda del livello può costare 10.000 MO mese o più.

Il Primo Magistrato (2.000 MO al mese) è un esperto di leggi, che dispensa la giustizia in nome del sovrano. Il magistrato conosce ed insegna le leggi della signoria di cui fa parte la roccaforte (nel caso esista), e consiglia il sovrano in merito. E' il supervisore degli sceriffi e dei Magistrati inferiori. Questi ultimi (normali Magistrati) agiscono come giudici itineranti, dispensando la giustizia nelle città e nei paesi della signoria.

Il Maresciallo è un anziano ed esperto guerriero ingaggiato per addestrare le truppe e le guardie.

Il Gabelliere provvede alla raccolta dei tributi.

Il Contabile è tenentario, responsabile dei registri delle tasse, delle decime, delle donazioni, e così via. Costa 500 MO al mese.

Il Saggio (2.000 MO al mese) è uno specialista nelle tradizioni arcane ed occulte.

Il Siniscalco è la persona più importante in

una roccaforte, fatta eccezione per il Governante. Il Siniscalco è nominato dal sovrano, ed è responsabile per qualsiasi cosa il sovrano decide di non occuparsi personalmente. Il Siniscalco governa in assenza del Sovrano.

Lo Sceriffo è un poliziotto, responsabile per le forze dell'ordine, gli arresti e le indagini. (gli arrestati vengono portati davanti ad un Magistrato per essere giudicati.)

Il Capo Maggiordomo (1000 MO al mese) è il responsabile di tutte le faccende giornaliere della rocca, compresa la preparazione del cibo, le pulizie e così via.

Il Guardiano è una persona incaricata della protezione di una parte del dominio (guardiano del denaro, di una città, ecc.)

Posizioni speciali Quando un governante è il Signore di altri governanti (Conte e superiori), i governanti minori possono inviare i loro figli e figlie al servizio del Signore e per la loro educazione.

Lo Scudiero è il figlio di un nobile, che agisce come un servitore e nel contempo viene addestrato come guerriero. Quando un PG acquisisce il titolo di Conte gli vengono offerti da 1 a 6 Scudieri dai governanti minori del dominio. Gli Scudieri diventano guerrieri di 1° livello dopo 6 mesi di addestramento, e quindi guadagnare almeno 1 livello di esperienza all'anno. La formazione di uno Scudiero termina quando raggiunge il 5° livello, lo Scudiero poi torna a casa, e di solito è sostituito da un altro Scudiero (novizio). I Cavalieri di solito hanno da 1 a 3 scudieri, assegnati loro per la formazione dal Nobile da cui sono protetti.

Una Nubenda è la figlia di un nobile nel regno del sovrano, che operano al servizio del sovrano, ma in realtà sono ragazze in cerca di un marito. Da 1 a 4 Nubende verranno inviate ad un PG conte solo se il PG è di sesso femminile o se è sposato. Le Nubende sono formate e seguite da vicino dalla matrona della rocca.

I Possedimenti

I personaggi, una volta raggiunto il "livello del titolo" possono costruire delle roccaforti. I costi di costruzione sono i seguenti:

Una torre di confine costa circa 50.000 MO, arreararla costa da 1.000 a 4.000 MO, la manutenzione annuale 2.000 MO. Una squadra di 40 soldati, 4 sergenti e due ufficiali costa 350 MO al mese ed il loro mantenimento 414 MO al mese. Può essere costruita in 8 mesi.

Una Torre arborea Elfica, costa 75.000, 3.000 per gli arredi, per la manutenzione 1.800 MO. La paga per 25 arcieri elfici è di 300 MO al mese. Servo 10 mesi per far crescere una torre arborea.

Una fortezza sul Fiume, costa 220.000 MO, comprendo il costo del ponte sul fiume. Altre 10.000 MO per gli arredi, manutenzione annuale 14.000 MO. 40 guardie, 5 tecnici, 10 servitori, costano 255 MO al mese e 355 MO per il cibo. Questo costi vengono compensati dal pedaggio del ponte 1.500 MO al mese. Sono necessari 14 mesi per la costruzione.

Un Castello del Borgo, costa 500.000 MO, castello standard. Altre 20.000/30.000 Mo per gli arredi, costi annuali 25.000 MO. 80 soldati, 15 abili artigiani e 15 servitori 750 MO al mese più 990 MO per il cibo. 18 mesi per la costruzione.

Questi costi sono solo indicativi, altri dettagli li potete trovare sui Manuali del Master, Il pugno e la spada ed il Stronghold Builders Guidebook.

Tali roccaforti devono essere inserite nel mondo della vostra campagna; sulla mappa indicate sempre la posizione esatta di ciascuna. I personaggi che hanno una loro roccaforte possono essere Governanti oppure non esserlo affatto. Il presente capitolo contiene informazioni sul modo di essere

Governanti. Ogni qualvolta un certo territorio è posseduto e governato da qualcuno, esso prende il nome di possedimento. La sua estensione è variabile e può essere governata da un PG o un PNG. Può essere una piccola torre in un fazzoletto di terra, oppure un impero con milioni di abitanti. Tutte le roccaforti dei PG, sia umani che semi umani, sono dette posse-dimenti (vedi il Manuale del Giocatore). I chieri-ci possono governare territori indipendenti, ma possono prestare giuramento di servizio o di fe-deltà solo ai dignitari della loro chiesa. I guerrie-ri sono i Governanti ideali, potenti e sempre libe-ri di allearsi, o di combattere, con chiunque. I maghi, di solito, non fondano possedimenti, ma se lo desiderano, possono integrarsi benissimo nel detto sistema di governo. Anche i ladri pos-sono governare, rispettando, però tutti gli obbli-ghi imposti loro dalla Corporazione alla quale appartengono. I semiumani, infine, hanno scar-so interesse per la politica degli umani. Il loro leader politico è il Capo del Clan, quello religio-so il Custode. Tra i Clan dei semiumani, i possedimenti degli umani, ed i maghi indipendenti, si stringono spesso alleanze e trattati.

Note generali

Le informazioni che seguono sono solo indicazioni di massima atte a semplificare il gioco: è consigliato ricorrere ad una forma di governo logica anche se non è affatto indispensabile. Quando i giocatori vogliono discutere i rapporti tra le loro signorie, evitate di appesantire le sessioni di gioco e di scinderle in una serie di discussioni individuali, i calcoli e le registrazioni necessari per governare devono essere fatti dai giocatori, non dal DM. Quest'ultimo, infatti, deve limitarsi a deciderne gli esiti, basandosi sulle note che ha predisposto

L'ambientazione

Il mondo fantastico di D&D è vagamente somigliante all'Europa medievale, prima dell'invenzione della stampa e delle armi da fuoco. La forma di governo dominante è il sistema feudale. I personaggi più potenti offrono servizi, protezione e potere. La maggior parte degli abitanti sono contadini, ed anzi, la potenza di ogni Governante è misurata dal numero di famiglie contadine che abitano nel suo possedimento. Più contadini rappresentano, infatti, una maggiore disponibilità di generi alimentari e di forza lavoro. Se, nella campagna, già fate uso del sistema feudale, provate ad integrarlo con le regole che seguono. Se non avete nessuna forma di governo, createne una, per mezzo di una guerra, una rivoluzione o in qualsiasi altro modo.

Come ottenere un possedimento

Ci sono cinque modi per ottenere un possedimento: per occupazione, per concessione, per colonizzazione, per elezione e per conquista.

1. Dimensioni: i possedimenti, appena costituiti, di solito hanno un'estensione di un esagono (58 km di diametro). Sono ipotizzabili anche possedimenti più vasti, ma il PG, per cominciare farà bene a contentarsi di un possedimento piccolo.

2. Localizzazione: ogni esagono della mappa appartiene ad una delle seguenti categorie: "Civilizzato": territorio con insediamenti stabili "Selvaggio": territorio privo di insediamenti "Terra di confine": una via di mezzo fra le due precedenti.

Quando si prende in considerazione una mappa sulla quale sono riportate le caratteristiche del terreno, le città ed i villaggi, si può determinare la categoria alla quale appartiene ogni esagono, osservando le

seguenti Terreni aperti, Praterie, Colline, Fiumi e Boschi: qualunque categoria.

Insediamenti: civilizzato o terra di confine.

Montagne: selvaggio o terra di confine (o anche civilizzato se c'è una roccaforte di nani).

Giungle e Paludi: selvaggio o terra di confine.

Deserti: selvaggio o terra di confine (ma le oasi possono essere di qualunque categoria).

Oceani: selvaggio (in superficie) o di qualunque categoria (sotto la superficie).

Salvo eventuali limitazioni dipendenti dal tipo di terreno, applicate, inoltre, le seguenti regole, quando dovete decidere partendo da città e villaggi:

ogni Clan semi umano è sempre considerato civilizzato indipendentemente dall'entità della popolazione. Sono inoltre civilizzate le zone fino a 6 esagoni dalle città o dai villaggi più importanti.

Sono terre di confine le zone fino a 3 esagoni da quelle civilizzate.

Ogni altro territorio si considera selvaggio.

Queste indicazioni sono di carattere generale ed il DM non è costretto ad attenervisi. Una zona può non contenere città o grossi villaggi ed essere considerata civilizzata.

3. Popolazione: ogni possedimento ha bisogno di famiglie contadine che coltivino la terra e lavorino per esso. In media, ogni famiglia è composta da 5 membri. Il numero di famiglie residenti nel possedimento, quando questo viene insediato, dipende dalla categoria dell'esagono:

Civilizzato:

da 500 a 5000 famiglie (500 * 1d10)

Terra di confine:

da 200 a 1200 famiglie (200 * 1d6)

Selvaggio:

da 10 a 100 famiglie (10 * 1d10)

Ogni mese la popolazione aumenta o diminuisce ad un ritmo che dipende dal

numero di famiglie già presenti:

1-100	+25%	301-400	+10%
101-200	+20%	401-500	+5%
201-300	+15%	500+	+1% a +5%

Inoltre il numero di famiglie che vivono nell'esagono può aumentare o diminuire da 1 a 10 famiglie al mese, per i motivi più vari (incidenti, condizioni climatiche, buoni o cattivi raccolti ecc.).

4. Risorse: ogni possedimento ha le sue risorse naturali, che si dividono in risorse animali, vegetali e minerali e che possono incidere in varia misura sulla sua economia. I contadini ne fanno uso e le producono e da esse deriva al governante un'entrata tributaria. Per prima cosa, scegliete, o determinate casualmente (tirando 1d10) il numero di risorse del possedimento. Per i possedimenti di estensione maggiore di un esagono (40 km di diametro), tale determinazione può ripetersi per ogni esagono.

1	1 risorsa	8-9	3 risorse
2-7	2 risorse	10	4 risorse

A questo punto scegliete o determinate casualmente (con 1d10) il tipo di risorsa. Per fare ciò tenete in considerazione la posizione del possedimento e le sue caratteristiche. Esempio: in un possedimento desertico risorse di tipo vegetale saranno molto scarse.

1-3	Animali
4-8	Vegetali
8-10	Minerali

Risorse tipiche:

Animali: latticini, grasso e ohi, pesce, pellicce, cera e miele, cavalli, avorio, pollame.

Vegetali: vino, cereali, verdure, legno, foraggio, carta.

Minerali: bronzo, argento, oro, platino, ferro, gemme, argilla, pietra da costruzione, marmo, carbone.



In seguito allo sviluppo del regno e della sua popolazione si verranno a creare villaggi e città, vedere sezione demografia. A questo punto per gli esagoni dove sono presenti città, sarà possibile applicare una tassa sul commercio pari alla somma delle tasse per ogni sviluppo, per ogni famiglia dell'esagono, previo investimento** nelle linee di comunicazione:

Tipo	costo MO	tasse MO	Tempo costruzione
Via carovaniera*	10.000	1	5 mesi
Rotte commerciali****	3.000	1	2 mesi
Mercato*****	5.000	1	3 mesi
Porto fluviale***	10.000	2	8 mesi
Porto Marittimo***	20.000	4	12 mesi

*la via carovaniera può essere fatta più volte per lo stesso esagono (città), ogni volta dovrà collegare la città con un'altra città, di almeno 20.000 abitanti. Le vie carovaniere possono estendersi solo sulla terra ferma.

**Gli investimenti o sviluppi possono essere fatti solo uno alla volta.

*** I porti fluviali e marittimi possono essere fatti solo se la città o il grande villaggio sorgono su un fiume o sul mare.

****Le rotte commerciali possono essere stabilite solo con città con una popolazione superiore a 20.000 abitanti. Una singola città può avere varie rotte commerciali, ma sopra le 5 (e per ogni 5) deve allargare il porto pagando un'altra volta il costo.

*****Il mercato può essere costruito solo dopo aver stabilito almeno una via carovaniera. Per ogni 5 vie carovaniere bisognerà costruire un nuovo mercato.

Unità di Misura*

Un esagono normalmente ha un diametro di circa 36 miglia (alcune mappe hanno altri valori in miglia per la larghezza, applicate i seguenti calcoli alla grandezza dell'esagono della vostra mappa) che equivale circa a 58 chilometri. Questo significa che l'apotema dell'esagono regolare è di 29 chilometri. Ora dividendo l'apotema per 0,866025 ricaviamo il lato dell'esagono che è di 33 chilometri. Ne segue che il perimetro dell'esagono, lato per 6, è di 201 chilometri. Ora abbiamo tutto per calcolare l'area dell'esagono, perimetro per apotema diviso 2, 2.913 chilometri circa.

Ora prendiamo come esempio un regno di 30.000 chilometri quadrati, basterà dividere

l'area del regno per l'area dell'esagono per determinare il numero di esagoni (10).

Ora possiamo determinare il numero ed il tipo di risorse per ogni esagono.

Allo stesso modo possiamo determinare la popolazione totale del regno in base alla tipologia dell'esagono ed al relativo numero di famiglie.

Le tasse saranno calcolate in base alle famiglie per esagono ed alle risorse presenti.

La popolazione totale sarà il numero totale delle famiglie per 5.

*Tutte le cifre sono approssimate

Possedimenti Indipendenti

Nel momento in cui si viene a formare un possedimento, il suo Signore è assolutamente libero. Un Signore indipendente può arrogarsi qualunque titolo nobiliare. Tuttavia questo comportamento può ingenerare nei Signori confinanti sentimenti di tipo diverso a seconda del loro rango. La seguente tabella indica la possibilità percentuale che un Signore confinante reagisca in modo negativo. In questo caso verranno mandate al più presto spie nel territorio "nemico" per

avere maggiori informazioni sulle attività del nuovo Signore. Per determinare eventuali azioni future è possibile utilizzare un Tiro di Reazione. In un rapporto di amicizia verranno inviati ambasciatori per stilare patti di alleanza. In caso contrario verranno utilizzati gruppi di ladri mercenari per saccheggiare il territorio avversario oppure si potrà arrivare ad una situazione di conflitto militare. In ogni caso il DM dovrà decidere l'evolversi della situazione in base al tipo di campagna in atto.

Titolo Assunto	Possibilità di reazione					
	Barone	Visconte	Conte	Marchese	Duca	Altro
Barone	100	80	60	40	20	10
Visconte	100	90	70	60	30	20
Conte	100	90	80	70	40	20
Marchese	100	90	80	80	50	30
Duca	100	100	90	90	80	50
Arciduca	100	100	100	100	90	80
Altro	100	100	100	100	100	100

Amministrazione

Il Signore ha diritto di imporre le tasse, stabilire le leggi e, in pratica, imporre la propria volontà sulla vita dei contadini. Di solito il compito di amministrare i suoi interessi viene demandato a responsabili di fiducia e il suo intervento diretto è piuttosto raro. La stabilità di un possedimento dovrebbe essere uno degli obiettivi primari per ogni buon Signore. In caso di necessità vengono organizzate delle Corti per dirimere le questioni legali e altri importanti avvenimenti. Per esempio la Corte di Benvenuto si occupa di organizzare le manifestazioni di saluto durante le visite ufficiali di altri Signori. Tenete conto che il non porgere i dovuti omaggi all'ospite illustre è considerato uno dei maggiori atti di offesa possibili. L'amministrazione del

possedimento viene spesso lasciata al Siniscalco in rappresentanza del Governante. In tempo di guerra, il Siniscalco si mette a disposizione del Castellano o di un altro comandante militare designato dal governante. Esiste, infine il Consiglio di Stato, formato da vari consiglieri, ognuno con uno specifico ramo di competenze ed autorità.

Le entrate del possedimento

Le principali fonti di entrate del Governante sono tre: entrate ordinarie, imposte sulle risorse e tasse. Entrate ordinarie sono costituite dai servizi resi dai contadini (di valore quantificabile in 10 MO al mese per famiglia). Non si tratta di denaro ma di servizi e materiali che possono servire per varie cose (per pagare le tasse al Signore, per

le feste, e per i nobili in visita). I contadini lavorano le terre del Governante, allevano animali, custodiscono le strade, riparano le costruzioni e così via. Con questo meccanismo di gioco si vogliono riprodurre, ovviamente in modo semplificato, molti aspetti della vita medievale.

Tasse ogni famiglia contadina paga 1 MO al mese in contanti. L'esatto ammontare delle tasse viene stabilito dal Governante, ma una imposizione più gravosa o più lieve può provocare vari problemi (vedi Indice di Consenso).

Imposte sulle risorse variano a seconda del tipo di risorsa:

Animale: 2 MO per famiglia contadina
Vegetale: 1 MO per famiglia contadina
Minerale: 3 MO per famiglia contadina

Quando si ottiene un possedimento già esistente, le entrate affluiscono sin dal primo momento. Se invece si fonda un nuovo possedimento, cominciano ad affluire solo al secondo mese. I Governanti che controllano più di un possedimento godono di una ulteriore entrata denominata "Tassa sul Sale" pagata dai Governanti inferiori, che hanno prestato il giuramento di fedeltà. Ogni Governante, compreso il PG deve infatti riservare il 20% entrate al suo Signore (cioè al Governante che lo precede nella scala gerarchica).

Punti esperienza: i PG ed i PNG governanti ottengono 1 PX per ogni MO d'entrata, limitatamente però alle tasse ed alle imposte sulle risorse (nessun punto esperienza è loro attribuito per le entrate ordinarie, e per le Tasse sul Sale). Detti PX vengono assegnati alla fine di ogni mese. Il vostro compito, in qualità di DM, è far sì che i PG ottengano i PX "lavorando", cioè combattendo contro i mostri, partecipando a battaglie, affrontando carestie, ecc.

Esempio: un PG giura fedeltà ad un Conte PNG dal quale riceve in concessione una baronia già esistente in un territorio selvaggio, di estensione pari ad un esagono. Ha 200 famiglie di contadini, 1 risorsa animale ed 1 minerale. Nel primo mese ha un'entrata di 3.200 MO così distribuita: 2000 MO di entrate ordinarie, 1000 MO di imposte sulle risorse e 200 MO di tasse. Riceve inoltre, per il governo del primo mese, 1200 PX (indipendentemente dal fatto che partecipi o meno al gioco attivo). Durante il secondo mese la popolazione aumenta di 40 famiglie (il 20% di 200) per incremento naturale e di 5 (stabilito a caso) per eventi vari: per una popolazione totale di 245 famiglie. L'entrata complessiva del secondo mese è di 3920 MO così distribuita: 2450 MO di entrate ordinarie, 1225 MO di imposte sulle risorse e 245 MO di tasse. Per il governo del secondo mese, riceve inoltre 1470 PX.

Registrazioni: il giocatore deve annotare i dati relativi alla localizzazione, all'estensione e alla popolazione del possedimento, al numero e tipo di risorsa, ai tre tipi di entrate, all'entrata complessiva ed ai PX che ottiene ogni mese. Tutte le entrate confluiscono nel "tesoro" del possedimento. Il "tesoro" è composto di denaro liquido, merci, ecc. Per quanto concerne le merci, si presume che vengano vendute appena possibile, utilizzando le rotte di commercio. Il "tesoro" viene impiegato per pagare le truppe, le nuove costruzioni ed altre cose. Durante ogni singolo mese, solo parte del tesoro (dal 20% al 50%) può essere considerato denaro liquido. Se vuole, il PG può aggiungere altro denaro al tesoro, proveniente da avventure o da altre fonti.

Il giocatore deve sempre tenere accurata registrazione dei seguenti particolari:

Dimensioni del possedimento e tipo di esagono (per ogni esagono)
Popolazione attuale
Numero e tipo di risorse
Tesoro attuale (sia liquido che totale).

Le spese del possedimento

Il costo complessivo per il mantenimento della roccaforte si presume già pagato al momento delle entrate. Non c'è quindi bisogno di pagamento extra. Altre cose, invece, devono essere pagate. Le spese del possedimento vengono sottratte dal tesoro al termine di ogni mese. In primo luogo se il possedimento fa parte di un dominio più grande, ogni mese occorre versare il 20% di tutte le entrate nelle casse del Signore. Tali pagamenti sono, di solito, effettuati sotto forma di merci e di truppe. In secondo luogo, il 10% di tutte le entrate (la decima) deve essere versato alla Chiesa locale. Tale pagamento non è obbligatorio, ma è "consigliabile"! Se, infatti, la decima non viene pagata, la chiesa impedisce ai chierici di prestare i loro servizi (comprese le cure magiche) all'interno del possedimento. Se viene pagata una percentuale più bassa, vengono rifiutati alcuni servizi. La Chiesa ha davvero poca pazienza! Naturalmente la "decima" non deve essere pagata se il governante del territorio fa parte di una gerarchia ecclesiastica (Principato Ecclesiastico) se egli è un PG o un PNG chierico, ma potrebbe sempre applicarsi il pagamento del 20% ai superiori della "Chiesa Madre". Tra le altre spese ricordiamo in via semplificata: il mantenimento di consiglieri ed altri ufficiali, l'intrattenimento dei visitatori, le feste e le solennità, l'esercito, i tornei.

I visitatori:

I Governanti che si recano a far visita ad un possedimento si aspettano di essere trattati con ogni riguardo. Ciò può risultare abbastanza dispendioso specie se si tratta di nobili.

Titolo	Costo
Barone	100
Visconte	150
Conte	300
Marchese	400
Duca	600
Arciduca	700
Principe	Vedi sotto
Re	1000
Imperatore	1500

I costi riportati in tabella si riferiscono ad un solo giorno di visita. Quando i nobili in visita sono più di uno, si calcolano i costi relativi al più alto in grado aggiungendo 50 MO per ogni nobile che lo accompagna.

Il costo è comprensivo di un banchetto al giorno, ma non tiene conto dei doni offerti all'ospite (pratica piuttosto frequente). Per i principi, il costo dipende dal titolo nobiliare accessorio al quale vanno aggiunte 100 MO. Er esempio il Principe X, conte di Y si spendono 400 MO. Ricordate ai giocatori di tenere conto di questi costi quando i personaggi fanno visita ai loro sottoposti. La visita di un Duca, che si {protragga per una settimana, potrebbe ridurre sul lastrico un malcapitato Barone. I contadini e gli altri sudditi del possedimento sono fedeli solo al loro diretto governante, tuttavia obbediscono anche ai nobili in visita, se gli ordini che ricevono non sono in contrasto con leggi e direttive del governante locale.

Le festività

Le festività possono essere dichiarate dai Governanti o dalla Chiesa e si estendono a tutto il possedimento; per esempio quelle dichiarate dal Re si estendono a tutto il regno. Le spese per le festività vengono dedotte dalla percentuale di entrata dovuta a chi le ha dichiarate (dalla decima ecclesiale, dal 20% dovuto al concedente ecc.). Se vengono dichiarate da un Conte o da un nobile di rango inferiore, costano 1 MO per contadino (5 per famiglia). Quelle dichiarate da un Duca o da un nobile di rango più elevato costano il doppio. La Chiesa, di solito, dichiara due festività all'anno, il Re (se esiste) ne dichiara solo una.

L'esercito:

Una delle leggi della società medioevale, forse la più importante, impone di "aiutare il proprio Signore". Le infrazioni a tale regola comportano le perdite dell'onore, della fedeltà, dell'aiuto, del possedimento e della vita stessa. Ogni dominio di dimensioni maggiori pretende dalle regioni sottoposte un aiuto militare, sotto forma di truppe, equipaggiate a spese di queste ultime. Non è necessario che si tratti di un tipo particolare di truppe o di un numero prestabilito di armati. L'importante è che il 20% delle entrate spetti al Governante superiore o deve essere speso per aiutarlo. Le truppe costituiscono uno dei modi di spendere tali somme. Se scoppia la guerra il Governante superiore emana un "Richiamo alle Armi", in tal caso tutti i Governanti inferiori devono inviare contingenti di truppe ancora più consistenti e possibilmente guidati da loro stessi. Sempre in tempo di guerra, inoltre, viene mobilitato un "esercito del popolo" (classe della truppa: scarsa) per la difesa territoriale. Normalmente di esso fa parte il 10% della popolazione contadina. Tale percentuale, in caso di necessità, può essere

raddoppiata, ma la classe della truppa diventa, allora "non addestrata". Il solo costo dell'esercizio del popolo è la corrispondente diminuzione di entrate (di tutti e tre i tipi). Per esempio: se è stato mobilitato il 20% della popolazione contadina, per il mese in cui tale percentuale è sotto le armi, le entrate sono l'80% del normale.

I Tornei (Giostre)

Il Governante può organizzare tornei per puro divertimento, per mettere alla prova i suoi guerrieri più valorosi ed anche per aumentare l'indice di consenso del possedimento. I tornei costituiscono un diversivo dal gioco normale e sono divertenti ed eccitanti anche per i partecipanti. Un torneo consiste in una grande giostra con vari tipi di intrattenimenti, gare per i contadini e per i visitatori di livello inferiore al "titolo" e combattimenti più importanti (contese) per quelli di livello pari al "titolo". Ci sono due tipi di contese: le competizioni a piedi che possono essere all'arma bianca o con armi da lancio ed i combattimenti a cavallo, con le lance (giostre).

Note Generali

I PG Governanti devono fare bene i conti delle spese occorrenti per organizzare un torneo. I tornei, infatti, attirano numerosi nobili. Per tali spese vedere il paragrafo "visitatori". Ogni volta che un PG desidera organizzare un torneo e dispone di adeguate risorse finanziarie, si applicano le seguenti regole.

1. Deve essere dichiarata una festività.
2. Deve essere organizzata una grande festa, per tutti gli abitanti del possedimento (con spesa pari ad 1 MO per ogni famiglia contadina).

Se uno dei punti 1 e 2 non è rispettato

sottraete 10 punti dall'"indice di consenso" ed effettuate subito un "controllo del consenso". Applicate il risultato immediatamente e, se ancora è possibile, date corso al torneo.

Nobili e cavalieri intervenuti

Per stabilire il nobile di rango più elevato che partecipa al torneo, stabilite il titolo più alto disponibile e tirate il dado indicato nella seconda colonna della tabella. Riportate il risultato ottenuto nella terza colonna. Il titolo di fianco al numero indica il rango del più nobile personaggio intervenuto, indicazione, per altro, modificabile dal DM (vedi sotto).

Nobile	Dado	*	Titolo	Cavalieri
Barone	1d4	1	Barone	4
Visconte	1d4	2	Visconte	4
Conte	1d6	3	Conte	6
Marchese	1d8	4	Marchese	6
Duca	1d8+1	5	Duca	6
Arciduca	1d10	6	Arciduca	8
Principe	1d12	7	Principe	8
Re	1d20	8	Re	8
Imperatore	1d20	9	Imperatore	10

Il giocatore deve limitarsi ad effettuare il tiro previsto. Spetta al DM dividere il risultato come ritiene più opportuno ed annunciare quali nobili intervengono. Il DM deve basare la decisione sulla sua conoscenza personale della campagna e sul buono senso.

PX guadagnati:

Il PG che organizza il torneo guadagna 1000 PX moltiplicati per il numero corrispondente al nobile di più alto rango intervenuto (vedi la precedente tabella), più 100 PX per ogni PG partecipante, di livello pari almeno al "titolo"

Scorte:

La scorta di ogni nobile PNG deve essere stabilita dal DM e non rimessa al caso. Di solito i componenti della scorta non partecipano a nessuna contesa e non occorre

Dividete i punti eccedenti tra gli altri nobili intervenuti di rango inferiore. Il numero di cavalieri intervenuti è, invece, riportato, nell'ultima colonna. I cavalieri sono guerrieri dal 10° al 21° livello (1d12 + 9).

Esempio: un PG Marchese organizza un torneo. Il DM stabilisce le caratteristiche dei 6 cavalieri intervenuti. Il giocatore tira 1d8 ed ottiene 7. Secondo la tabella al torneo dovrebbe presenziare un Principe. Però, dal momento che non ci sono principi nei territori circostanti, il DM modifica il risultato in 5 + 2: intervengono così un Duca (5) ed un Visconte (2).

fissarne le caratteristiche a meno che non siano ingaggiati in combattimento o sia necessario controllare le loro reazioni. Se sono nobili vanno ad accrescere il costo del torneo ma non fanno incrementare i PX guadagnati dall'organizzatore.

Regnanti:

La visita di un Arciduca, un Re o un Imperatore dipende dalla loro reazione all'invito (determinate con un tiro di reazione semplice o modificato). Perché intervengano occorre, anzitutto, che esistano e che il governante che organizza il torneo sia in ottimi rapporti con loro.

I cavalieri:

I cavalieri arrivano con armi di vario genere. Se partecipano alla giostra non possono usare

armature e scudi magici. Nelle gare di combattimento all'arma bianca o con armi da lancio non possono indossare armature magiche e possono usare le armi che preferiscono a condizione che la forza di quest'ultime sia pari a quella delle armi impugnate dagli avversari. Detti cavalieri (a discrezione del DM) possono essere Paladini oppure Vendicatori.

Le contese

Esistono due tipi di contese: le contese al campo e le giostre. Ad esse partecipano umani e semi umani, più raramente i mostri. A nessun personaggio di livello inferiore al "titolo" è permesso partecipare alla giostra. Tutte le ferite subite nelle contese sono reali. L'organizzatore deve procurarsi un chierico con incantesimi sufficienti per curarle, ma esiste indubbiamente il rischio di perdere la vita negli scontri. Il fatto di non procurare un chierico all'altezza del compito è considerato un insulto e può causare l'abbandono del torneo da parte di molti partecipanti.

Solo nei combattimenti della giostra si possono ottenere PX, non negli altri tipi di contese. Nelle contese amichevoli, di solito, i PNG che perdono 2/3 dei punti ferita si ritirano. Gli scontri all'ultimo sangue non sono visti di buon occhio ed essere sconfitti in una contesa non è un disonore.

1. Contese al campo

È detta "contesa al campo" ogni tipo di scontro all'arma bianca o con armi da lancio di qualsiasi tipo e armatura gradita ai partecipanti. Il PG può iscriversi ad ogni contesa al campo affrontando avversari predeterminati o scelti a caso. Si applicano le normali regole di combattimento e di movimento. Esistono due specie principali di contese al campo, descritte più avanti. L'organizzatore del torneo può proporre quante contese al campo desidera. Il premio

normale è un oggetto (non necessariamente magico) di valore compreso tra le 100 e 1000 MO. Possono essere messi in palio anche oggetti magici, specie dai governanti più facoltosi.

Tiro con l'arco: sono accettati solo archi normali, possono esserci diverse categorie (es arco lungo, corto, composito, balestra). Nella forma semplice viene posto un bersaglio rotondo a 45 metri, il bersaglio è composto da tre aree, una più esterna CA7, una intermedia CA9 ed una centrale CA13. Ogni arciere a 5 frecce a disposizione, guadagna 4 punti per ogni colpo nel centro, 2 punti nella zona intermedia ed un punto nella zona esterna. Si effettua il tiro per colpire e si confronta con la CA delle sezioni del bersaglio partendo dal centro. Se dopo il primo turno più partecipanti sono pari si sposta il bersaglio a 75 metri e nel caso fino a 105 metri. In casi rari una freccia può colpire un'altra freccia al centro spaccandola in due CA35. In alcuni casi il bersaglio è mobile (es appeso come un pendolo o posto su un carro in movimento) in questo caso la CA dei bersagli è aumentata di 5. La ricompensa in esperienza per un torneo tra arcieri vinto è pari all'incontro con una creatura del GS dell'avversario più forte, il tutto diviso per due per la mancanza di pericolo.

Lotta: nella prova di lotta due avversari si fronteggiano, privi di armi ed armature. All'interno di un cerchio di 3 metri di diametro, ottengono punti in vari modi:

- 1 Spingendo l'avversario fuori dal cerchio 1 punto (spingere)
- 2 Atterrando l'avversario (posizione prona) 1 punto (sbilanciare)
- 3 Bloccare l'avversario per 3 round 3 punti (lotta)

Il primo che raggiunge i 5 punti vince lo scontro. La ricompensa in esperienza è pari all'incontro normale.

2. Giostre

Le giostre sono contese rigide e formali, caratterizzate da un cerimoniale pomposo. Tutti i partecipanti devono indossare armature complete ed avere uno scudo, tutte le armi e le armature rigorosamente non magiche. Si combatte a cavallo, ogni guerriero tenta di disarcionare l'avversario con la lancia o comunque portare alla resa l'avversario. I cavalieri si caricano a vicenda lungo un tragitto rettilineo, di solito divisi da una staccionata divisoria. Possono tentare di sbilanciare l'avversario per atterrarlo, o spezzare armi o semplicemente colpire l'avversario. L'iniziativa non è necessaria i colpi si considerano contemporanei. Si possono usare tutti i talenti compatibili. La contesa può essere di due tipi, con lance dalla punta smussata o con normali lance, nel primo caso i danni saranno non letali nel secondo letali, in ogni caso un chierico è sempre pronto all'intervento. Quando i cavalieri si colpiscono possono effettuare un tentativo di sbilanciare per tentare di disarcionare l'avversario, oltre al normale danno. Nel caso nessuno dei due venga disarcionato i cavalieri voltano i cavalli e si preparano per un'altra manche, nel caso uno dei due cavalieri raggiunga zero punti ferita cade automaticamente. Gli avversari di ogni turno vengono estratti a sorte. Chi è eliminato viene subito sottoposto alle cure del caso e, di solito, prende posto sul palco per assistere al seguito della giostra. Il talento combattere in sella ha un bonus +4 al tiro per colpire. In alcuni casi, all'ultimo sangue, lo scontro continua anche dopo il disarcionamento, il cavaliere caduto subisce 1d6 danni da caduta, si rialza e sfodera la spada, mentre l'altro cavaliere smonta e fa altrettanto.

Sfide: qualsiasi cavaliere o nobile di livello pari al "titolo" può sfidare ad una giostra i nobili di pari rango (è irrilevante il livello: si

considera solo il titolo). Chi rifiuta si macchia di disonore, ma il rifiuto è consentito. Sono vietate le armi magiche ed ogni sorta di magia e ciò è soggetto ad accurati controlli. I nobili possono sfidare anche altri nobili di rango superiore, ma lo sfidato può far combattere un "campione" al suo posto per saggiare il valore dello sfidante. Ciò serve ad impedire un cattivo uso delle sfide. La maggior parte dei "campioni" sono guerrieri dal 21° al 30° livello. I nobili, a meno che non siano gravemente provocati, non sfidano chi è di rango inferiore. In ogni caso, l'onore è salvo con la vittoria e l'offesa dimenticata. Se la sfida ad un inferiore non è giustificata (a discrezione del DM) l'indice di consenso del possedimento può vacillare o possono esserci violente reazioni da parte di altre regioni. (Sconsigliate i PG dal diventare duellanti girovaghi, non è né divertente né remunerativo).

I premi in palio: per ogni giostra ci deve essere un solo gran premio, di solito un oggetto prezioso, di grande valore e bellezza. La spesa "richiesta" per il premio è pari a 1000 MO per il numero corrispondente al titolo dell'organizzatore. Per esempio se si tratta di un Principe (7) dovrà essere di 7000 MO o più. Il vincitore della giostra guadagna il premio ed un numero di PX pari al valore "richiesto" indipendentemente dal valore reale. Il premio può essere anche magico, se l'organizzatore ne ha la possibilità. I PG ed i PNG che organizzano tornei possono mettere in palio i premi che preferiscono, ma devono, in ogni caso rispettare il valore "richiesto". Talvolta perfino un matrimonio vantaggioso può essere messo in palio da un organizzatore.

Sistema facoltativo di graduazione dei pluri vincitori dei tornei: i PG che rischiano la vita nella giostra, in scontri spesso impari, possono fregiarsi di un titolo speciale a

seconda del numero di tornei che hanno vinto. I titoli riportati nel seguente schema hanno solamente un valore indicativo.

Numero di Tornei Vinti	Titolo
5	Campione
10	Maestro Cavaliere
15	Gran Maestro
20	Sire Cavaliere
25	Maximo Cavaliere



Indice di Consenso

L'indice di consenso del possedimento non è altro che la misura del consenso della popolazione nei confronti del Governante. Esso varia da 1 a 500 e deve essere controllato all'inizio di ogni anno ed in altre circostanze particolari. Il giocatore deve registrarlo e tenerlo aggiornato così come per la popolazione, le entrate, ecc.

Determinazione dell'indice di consenso

L'indice di consenso di base del possedimento varia da 151 a 250 ($d\% + 150$), più la somma di tutte le 6 abilità del Governante. Tale indice è lo stesso all'inizio di ogni anno di gioco, senza tenere conto dei cambiamenti temporanei avvenuti nel corso dell'anno. Tenendo conto delle regole relative al governo del possedimento, potete creare un vostro sistema più complesso).

Variazioni dell'indice di consenso

L'indice di consenso può cambiare, alla fine di ogni mese, a causa di azioni dei PG, eventi particolari o altri fattori di cui volete tenere conto. Il bonus, o la penalità, è al massimo di 50 punti al mese (o 10 punti per ogni singolo fattore). Sono molte le cose che possono fare cambiare l'indice di consenso, tra le quali, in via del tutto esemplificativa, possiamo ricordare: la quantità di tasse, il numero ed il titolo dei visitatori, il numero dei tornei organizzati, il numero dei consiglieri, ufficiali e governanti, l'aumento o la diminuzione della popolazione, le condizioni del tempo, il numero di festività, i cambiamenti nei possedimenti vicini, l'esistenza di banditi e di guerre, il numero e la capacità di sceriffi e magistrati, il numero e la potenza delle forze armate, il numero delle roccaforti, gli eventi di ogni specie e le relazioni con i vicini Clan di semi umani.

Controllo del consenso

Occasioni in cui è necessario un controllo del consenso:

1. L'inizio di un nuovo anno di gioco.
2. Aspettative andate deluse di un avvenimento piacevole (tornei, festività, ecc.).
3. Il verificarsi di un disastro naturale (vedi eventi)
4. L'ingresso nel possedimento di forze militari nemiche.
5. Qualsiasi altro avvenimento o situazione (a discrezione del DM) che coinvolga la maggior parte del possedimento.

Per eseguire il controllo del consenso non occorre tirare i dadi. Si applicano, invece, i risultati di seguito indicati, a seconda dell'attuale indice di consenso (modificati, se occorre, per la situazione).

A. 450-500+: Il possedimento è **Ideale**.
Applicate i seguenti effetti:

1. Tutte le entrate sono superiori del 10% al normale.
2. Ogni spia di altri possedimenti ha il 75% di probabilità di essere smascherata.
3. Se la sorte stabilisce che nell'anno a venire deve accadere un disastro (vedi tabella "eventi"), ci sono il 25% di probabilità che questo, in realtà non avvenga.
4. Durante il prossimo controllo, nonostante qualsiasi avvenimento, l'indice di consenso non potrà scendere al di sotto dei 400 punti.
5. Al prossimo controllo, aggiungete 25 punti al livello di consenso.

B. 400-499: Il possedimento è **Fedele**.

Applicate gli effetti di cui ai punti 1, 2, 3 della lettera "A" (Ideale).

C. 350-399: Il possedimento è **Prosperoso**. Applicate gli effetti di cui ai punti 1 e 3 della lettera "A" (Ideale), ed il punto 2, con probabilità ridotte (25% per ogni spia).

D. 300-349: Il possedimento è **Sano**. Applicate gli effetti di cui al punto 1 della lettera "A" (Ideale), ed al punto 2, con probabilità ridotte (25% per ogni spia).

E. 270-299: Il possedimento è **Stabile**. Applicate gli effetti di cui al punto 2 della lettera "A" (Ideale), con probabilità ridotte (25% per ogni spia).

F. 230-269: Il possedimento è **Normale**. Non si applica nessun effetto speciale.

G. 200-229: Il possedimento è **Instabile**. C'è 1 probabilità su 6 che l'indice di consenso diminuisca improvvisamente del 10%.

H. 150-199: Il possedimento è **Sfiduciato**. Applicare i seguenti effetti:

1. Metà dei contadini (cioè 2,5 volte il numero delle famiglie) costituisce la milizia contadina (usate, se necessario, il Regolamento di Guerra.

Nota speciale: se in un centro abitato (città, villaggio, ecc.) del possedimento c'è una forza di lealisti e truppe regolari pari ad 1/3 dei contadini, i contadini di tale zona non formano la milizia, fin quando le truppe non attaccano o abbandonano la località.

2. Le entrate per le tasse scendono a 0.

3. Le entrate ordinarie diminuiscono almeno di $\frac{1}{2}$ o $\frac{2}{3}$ nelle zone in cui è stata formata la milizia.

4. Le imposte sulle risorse diminuiscono almeno di $\frac{1}{2}$ o $\frac{2}{3}$ nelle zone in cui è stata formata la milizia.

5. I Clan semi-umani dei territori

adiacenti non intervengono, se non sono attaccati o provocati.

I. 100-149: Il possedimento è **In Rivolta**. Applicare gli effetti di cui ai punti 1 e 2 della lettera "H" (Sfiduciato) e quelli di cui ai punti 3 e 4 della stessa lettera (le diminuzioni di entrate salgono però, rispettivamente a $\frac{2}{3}$ e $\frac{3}{4}$).

Inoltre:

6. Si applica all'indice di consenso una penalità di -5 per ogni mese in cui rimane sotto i 200 punti.

J. 50-99: Il possedimento è **Bellicoso**. Si applicano i seguenti effetti della lettera "H" (Sfiduciato) ed "I" (In Rivolta): 2, 3 e 4, ma la diminuzioni delle entrate salgono rispettivamente a $\frac{3}{4}$ e al 100%. 6, ma la penalità è di -10.

Inoltre:

1. Tutti gli ufficiali, le carovane di mercanti ed i gruppi di viandanti, vengono assaliti dai banditi.

2. Tutte le forze lealiste del possedimento che si spostano entro i suoi confini, vengono attaccate da: milizia contadina, banditi, agenti nemici, disertori e/o semi-umani ostili.

3. Nessun PNG di altri possedimenti parteciperà ai tornei organizzati dal Governante.

4. Tutti i semi-umani sono ostili. I Clan che vivono nel possedimento, o in territori adiacenti, dichiarano decaduto ogni trattato ed accordo. Impediscono, inoltre, il transito ed il commercio. Ogni singolo Clan ha il 50% di probabilità di fornire aiuto militare ai contadini.

K. 1-49: Il possedimento è in uno stato di vera e propria **Turbolenza**. Si applicano tutti gli effetti di cui alla lettera "J" (sopra riportati), ma con valori raddoppiati e/o probabilità del 100% (quando applicabili).

Inoltre:

1. Tutti i contadini aderiscono alla rivoluzione. Il 95% di essi si aggrega alla milizia contadina.
2. Non c'è alcuna entrata, tranne quelle carpite con la forza.
3. L'indice di consenso non può più risalire oltre i 100 punti, fin quando non sia stato sostituito il Governante.

Modifiche all'Indice di Consenso

Governo:

Ogni tipo di governo ricade sotto una delle due seguenti categorie di base :

- Dittatoriale = Le tasse non vengono reinvestite per il bene pubblico
- Non - Dittatoriale = Le tasse vengono reinvestite in opere pubbliche

- Dittatura (dittatoriale) = -100
- Signoria (non-dittatoriale) = -
- Feudalesimo (non-dittatoriale, è necessario il palazzo signorile) = + 10
- Monarchia (non-dittatoriale, è necessario il palazzo reale) = + 30
- Democrazia (non-dittatoriale) = -
- Sindacato (non-dittatoriale, è necessario il palazzo comunale) = + 20
- Repubblica (non-dittatoriale, è necessario il palazzo del parlamento) = + 50
- Clericato (-, è necessaria la cattedrale ed un'organizzazione clericale) = + 50
- Magocrazia (-, è necessario un collegio di magia per ogni città) = Annulla le possibilità di ribellione

Culto:

Ostile	= - 30
Indifferente	= -
Collaborativo	= + 30

Condizioni e imprese militari e condizioni dei confini

- Guerra permanente (da almeno 2 anni) = -60
- Guerriglia di confine = -30
- Confini con terre selvagge = -30
- Rovescio militare (nell'anno) = -50
- Successo militare (nell'anno) = +30
- Nuova conquista = +50
- Pace permanente (da almeno 3 anni) = +60

Tasse

- Raddoppiate = -100
- x 1,5 = -50
- Normali = -
- Dimezzate = +30
- x 1/3 = +50
- Annullate = +100

Sostituzione di Governanti e di ufficiali

Anche se ogni Governante può nominarne altri (come indicato nella descrizione dei titoli) può essere molto difficile portare via ad altri un possedimento. I Siniscalchi possono essere sostituiti senza problemi, ma ogni cambiamento di Governanti di nobile lignaggio può provocare gravi reazioni, a

seconda del loro Allineamento Morale. Se il Governante era Caotico, non ci sono reazioni. Se era Neutrale, ci sono il 50% di probabilità che ci sia reazione. Se, infine, era di allineamento Legale, la reazione, in seguito alla rimo alone, è automatica.

Per determinare l'esatta reazione, tirate 1d20 e consultate la seguente tabella. La reazione di pende dall'indice di consenso.

Livello di consenso	Reazione alla sostituzione			
	1-5	6-10	11-15	16-20
1-99	V	V	V	S
100-150	V	V	S	S
151-199	V	S	S	A
200-230	S	S	A	A
231-270	S	A	A	A
271-300	A	A	A	A
301-350	A	A	A	F
351-400	A	A	F	F
401-450	A	F	F	F
451-500	F	F	F	F

V: Violenta reazione dei contadini. L'indice di consenso scende a livello "turbolento" (lettera K) se non lo è già. La milizia contadina attacca tutte le roccaforti. Inoltre, a discrezione del DM, possono verificarsi tentativi di assassinio, sabotaggi, ecc.

S: Sfavorevole reazione dei contadini. Limitatamente al prossimo controllo, sottraete 20 punti all'indice di consenso (il quale non può mai scendere sotto zero).

A: I contadini accettano la nuova situazione. Nessun effetto.

F: Favorevole reazione dei contadini. Limitatamente al prossimo controllo, aggiungete 20 punti all'indice di consenso.

Gli eventi

All'inizio di ogni anno di gioco, in concomitanza del controllo del consenso, il DM deve anche scegliere o determinare casualmente gli eventi (naturali e non) che dovranno accadere nell'anno a venire. Per la determinazione casuale, sulla tabella, a fianco di ogni evento sono indicate le probabilità suscettibili di modifica a discrezione del DM. Ogni possedimento non dovrebbe subire più di 4 eventi all'anno. Il DM deve bilanciare il gioco con cura ed evitare che gli eventi assumano un ruolo troppo importante. Provate infatti, a pensare agli effetti di 4 disastri su un solo possedimento, colpevole solo di sfortuna! Ragioni di spazio ci impediscono di descrivere gli eventi uno per uno. Il DM dovrebbe lavorare di fantasia, prendendo in considerazione quelli indicati nella tabella.

Eventi naturali: Nella seguente tabella sono indicati una serie di eventi naturali con le percentuali di probabilità che tali eventi si verifichino. Ricordatevi sempre che gli eventi e le percentuali riportate sono solamente indicative. Gli eventi contrassegnati da un asterisco devono essere considerati "disastrosi"

Aumento (o diminuzione) demografico	20%
*Caduta di un meteorite	1%
Passaggio cometa	30%
*Eruzione vulcanica	2%
*Incendio devastante	10%
Incendio limitato	50%
Inondazione	10-50%
Morte di un pubblico ufficiale	10%
Perdita di risorse	10%
Perdita di rotte commerciali	15%
*Pestilenza	25%
Realizzazione nuove rotte commerciali	15%
Saturazione dei mercati	20%
Scarsità merci	25%
Scoperta di nuove risorse	10%
Tempeste	80%
*Terremoto	10%
*Uragano	15%

Eventi particolari: Questi eventi sono indipendenti dagli eventi naturali verificatisi.

Assassinio	10%
Avvenimenti magici	30%
Banditi	50%
Pirati	40%
Emigrazione	10%
Fanatismo religioso	10%
Incursione nemica	25%
Insurrezione	10%
Morte accidentale di un ufficiale	25%
Mostri erranti (20DV o più)	75%
Nascita nella famiglia reale	20%
Nuovo pretendente al trono	10%
Presenza licantropi	15%
Ribellione	10%
Scontri di frontiera	40%
Scoperta tecnologica	10%
Spionaggio	60%
Tradimento	30%
Visita di un nobile straniero	10%

Demografia Medievale

Ci sono mondi fantasy di ogni genere, dalla simulazione medievale purista fino ai più fantasiosi reami della high fantasy, con castelli d'alabastro e giardini ingioiellati al posto del più tradizionale squallore fangoso. Nonostante le loro differenze, però, questi mondi condividono un elemento vitale: la gente comune. I regni fantastici, per quanto barocchi o incantati, non sarebbero niente senza la schiera di semplici contadini, mercanti, guardie di palazzo e nobiluomini. Che si raccolga nei villaggi o affolli le città, la gente fornisce il fondale umano per l'avventura.

Naturalmente, il lavoro di ricerca necessario per individuare quanto diffuse siano le grandi città, o quanti calzolari si trovino in un paese, porta via del tempo che non tutti i Game Master hanno a disposizione. Abbiamo preparato questo articolo al fine di una costruzione più soddisfacente del vostro mondo.

L'articolo è un concentrato di situazioni possibili, raccolte da una varietà di riferimenti storici, e si concentra più sui risultati che sui dettagli che portano ad essi. Le regole qui presentate forniscono un punto di partenza da cui muoversi secondo necessità, non numeri scolpiti nella pietra. Seguendo la tradizione dei miei GdR fantasy preferiti, ho messo a fuoco una versione piuttosto sviluppata del Medioevo - ho attinto liberamente a periodi compresi tra il XI e il XV secolo, e da regioni distanti come Russia, Inghilterra, Francia, Germania e Italia, ma dovendo scegliere un caso specifico piuttosto che generale, ho optato per la Francia tardo-medievale come modello valido per un mondo di gioco fantasy tradizionale. Dimezzate, raddoppiate, o aggiustate i numeri come preferite per avvicinarvi alla vostra

idea; abbiamo incluso delle linee-guida per adattare i numeri alle vostre necessità.

Densità della Popolazione: Quanti in quel Regno?

A meno che non sia particolarmente giovane, il vostro regno è probabilmente punteggiato di villaggi, distanti 2,5 o 5 chilometri tra loro, che coprono ogni centimetro (coltivabile) di campagna. Le comunità agricole nella scala di villaggi o paesini esistono in reti a maglie larghe. La sola eccezione notevole a questa regola è data dai territori di frontiera, dove le cittadine isolate non possono che esistere, ma queste cittadine tendono a essere grandi e circondate da mura - gente radunata per la propria sicurezza. Sulla frontiera, cibo e merci sono solitamente consegnati da carovane di mercanti piuttosto che prodotte dall'agricoltura locale. La presenza di mostri quasi certamente aumenterà questi effetti.

La densità media di popolazione per una nazione medievale pienamente sviluppata va da 12 per chilometro quadrato - per regioni con molte rocce, molta pioggia, e molto ghiaccio, o un Re Folle schiavista - fino a un massimo di circa 46 per chilometro quadrato, per una terra con terreni fertili, stagioni favorevoli e magari l'aiuto di un tocco di magia. Nessun terreno è sprecato se ci si può vivere e coltivare. Ci sono molti fattori che determinano la densità di una regione, ma nessuno è importante come la fertilità e il clima. Se il cibo cresce, così fa la popolazione. Se lo si desidera, la densità esatta può essere determinata casualmente, e la coltivabilità derivata da questo risultato, con un semplice tiro di 6d4x5. Potete ridurre il moltiplicatore x5 di qualsiasi numero, fino a x1, per rappresentare una regione poco sviluppata, oppure colpita da invasioni,

pestilenze e altre calamità. Nazioni colpite da questi problemi possono rimanere sotto popolate per secoli, a meno di un influsso di immigrati: la crescita naturale della popolazione è solitamente congelata nei mondi pre-industriali.

Alcuni Paragoni Storici: La Francia medievale è in cima alla lista, con un picco nel XIV secolo di 39 persone per chilometro quadro. I Francesi furono benedetti da un'abbondanza di campagna coltivabile, in attesa di essere sfruttata. La Francia moderna ha più del doppio di tale popolazione. La Germania, con un clima leggermente meno perfetto e una percentuale minore di terreno arabile, contava in media circa 35 abitanti/chilometro quadro. L'Italia era in una situazione simile (per via della conformazione del territorio). Le Isole Inglesi erano le meno popolate, con poco più di 15 persone per chilometro quadro, di cui la maggior parte raccolta nella metà meridionale delle isole.

Esagoni: Potrebbe essere importante per alcuni GM usare questo articolo per determinare quanto territorio c'è in un'area esagonale! Per determinare l'area di un esagono, moltiplicate la sua larghezza per 0.9306049, ed elevate al quadrato. Perciò, se la vostra mappa di gioco ha esagoni di 36 miglia (58 km), ogni esagono rappresenta circa 2913 chilometri quadrati (ed è una misura conveniente per i tempi di viaggio, dato che 58 km sono una buona approssimazione per un giorno di viaggio a piedi o a cavallo).

Popolazione di Città e Villaggi: Quanti tra quelle mura?

Ai fini di questo articolo, gli insediamenti sono suddivisi in Villaggi, Paesi, Città e Grandi Città (che nel gergo degli storici

urbanisti sono note come "supercittà").

I Villaggi vanno da 20 a 1.000 abitanti, ma tipicamente ne hanno da 50 a 300. La gran parte dei regni ne avrà a migliaia. I villaggi sono comunità agricole nelle pieghe sicure della civiltà. Forniscono la fonte primaria di cibo e stabilità terriera in un sistema feudale. Il termine "hamlet", talvolta usato nei testi di gioco in inglese a proposito di villaggi molto piccoli, indica più propriamente un villaggio circondato da frutteti invece che campi di grano.

I Paesi hanno 1.000-8.000 abitanti, con valori tipici situati attorno ai 2500. Culturalmente, questi sono gli equivalenti delle cittadine americane che si affacciano sulle interstatali. Città e paesi tendono ad avere mura solo se sono spesso minacciate.

Le Città tendono ad avere 8.000-12.000 abitanti, con una media che si attesta, prevedibilmente, sui 10.000. Un tipico regno vasto dovrebbe avere solo poche città di queste dimensioni. I centri di studi accademici (le Università) tendono ad essere situate in città di queste dimensioni, con rare eccezioni che sorgono nelle Grandi Città.

Le Grandi Città vanno da 12.000 a 100.000 abitanti, con alcuni casi eccezionali che superano questi valori. Alcuni esempi storici includono Londra (25.000-40.000), Parigi (50.000-80.000), Genova (75.000-100.000), e Venezia (più di 100.000). Mosca nel XV secolo aveva una popolazione superiore a 200.000!

I grandi centri di popolazione di qualsiasi scala sono il risultato del traffico. Le coste, i fiumi navigabili e le rotte commerciali via terra formano un disegno reticolare di arterie commerciali, e paesi e città sorgono lungo queste linee. Più grande è l'arteria, più grande è l'insediamento. Dove convergono diverse

grandi arterie, c'è una città. I villaggi sono diffusi in maniera consistente nel territorio tra gli insediamenti più grandi.

Diffusione della popolazione

Bene, quindi ora sapete quanto grande è il vostro regno e quanta gente ci vive. Quanta gente vive nelle città, e quante città ci sono? Quanti vivono negli insediamenti più piccoli, come paesi e villaggi?

- Per prima cosa, determinate la popolazione della città più grande del regno. Questo è uguale a $(P \text{ volte } M)$, dove P è uguale alla radice quadrata della popolazione del paese, e M è uguale a un tiro casuale di $2d4+10$ (la media del tiro è 15).
- La seconda città è il 20-80% della città più grande. Per determinarlo casualmente, tirate $2d4 \times 10\%$ (risultato medio 50%).
- Ogni città rimanente dovrebbe essere da 10% a 40% più piccola della precedente ($2d4 \times 5\%$ - il risultato medio è 25%); continuate a elencare città finché ottenete risultati nell'ordine di grandezza delle città (8.000 o più).
- Per determinare il numero dei paesi, partite dal numero delle città, e moltiplicatelo per un tiro di $2d8$ (il risultato medio è 9).

La popolazione rimanente vive in villaggi, paesini, e insediamenti più piccoli; un piccolo numero vive in abitazioni isolate, oppure sono lavoratori itineranti o vagabondi.

Correggere il numero di città: Il rapporto tra paesi e città dato sopra presume l'esistenza di una comunità mercantile notevole e attiva. Correggete per eccesso del 50% o più per un mondo fantasy alla soglia del Rinascimento, ma correggetelo pesantemente per difetto per un'epoca precedente alle Crociate (se il commercio è limitato e locale, non ci saranno molti più paesi che città; semplicemente

continuate la riduzione di scala del 10-40% per produrre una singola lista di città e paesi). Storicamente, il numero di paesi in molte nazioni europee aumentò quasi di 10 volte tra il XI e il XIII secolo, poiché le modifiche economiche trasformarono lo schema agricolo in uno mercantile più solido. Se il vostro mondo ha una percentuale rilevante di mercanti, ladri e altri tipi cittadini (come spesso accade), usate il tiro di $2d8$ o anche di più. Per un mondo in transizione tra questi estremi, trovate una via di mezzo che vi ispiri.

Un esempio: il Regno di Chamlek

Chamlek è un regno insulare con una superficie di terra totale di 88.700 miglia quadre (229.732 km quadrati), con un buon clima e con solo poche colline rocciose a disturbare una campagna ricca d'acqua. La sua popolazione è poco oltre i 6,6 milioni, con una densità media di 29 abitanti per km quadro (un risultato medio dei dadi usando i valori raccomandati per una nazione sviluppata).

Usando tiri medi per le dimensioni delle città e la diffusione dei paesi, possiamo determinare quanto segue per Chamlek: la sua città più grande, Restagg, ha una popolazione di 39.000. Le altre città maggiori sono Volthym (19.000), McClannach (15.000), Cormidigar (11.000) e Oberthrush (8.000). Ci sono 5 città e 45 paesi in tutto, con una popolazione urbana di poco superiore ai 200.000 (circa il 3% del regno). Il resto è rurale - c'è approssimativamente 1 centro urbano ogni 4.662 chilometri quadrati. Se avessimo usato il metodo alto-medievale per continuare lo schema delle città per trovare i paesi, ci sarebbero solo 7 città (un centro urbano ogni 19.425 chilometri quadrati).

Mercanti e Servizi

In un villaggio di 400 persone, quante locande e taverne possono realisticamente esserci? Non molte, forse nessuna. Quando viaggiano attraverso la campagna, i personaggi non dovrebbero trovare una comoda insegna "Autogrill" ogni tre passi. Per lo più, dovrebbero accamparsi per conto loro o cercare rifugio in una casa. Se sono amichevoli, la seconda opzione non dovrebbe essere un problema. Un contadino può vivere nello stesso posto per tutta la vita, e accoglierebbe di buon grado notizie e storie di avventure, per non menzionare i soldi che gli eroi potrebbero offrire!

Ogni tipo di professione ha un Valore di Supporto (VS). Questo è il numero di persone che serve per sostenere una singola attività di quel tipo. Per esempio il VS per i calzolai (nettamente il mestiere più diffuso nei paesi) è 150. Ciò significa che ci sarà un calzolaio

per ogni 150 persone in una certa area. Questi numeri possono variare fino al 60% in entrambe le direzioni, ma forniscono un utile punto di partenza per i GM. Pensate alla natura del paese o città per decidere se i numeri devono essere cambiati. Un porto, per esempio, avrà più pescatori di quanto indicato.

Per trovare il numero di, diciamo, locande in una città, dividete la popolazione della città per il VS delle locande (2.000). Per un villaggio di 400 persone, ciò determina solo il 20% di una locanda! In altre parole, c'è una possibilità del 20% che ve ne sia una; e anche se ve ne fosse una, sarebbe più piccola e meno accogliente di una locanda urbana. Il VS per le taverne è 400, per cui ci sarebbe una sola taverna.



Mestiere	VS	Mestiere	VS
Calzolaio	150	Macellaio	1.200
Pellicciaio	250	Pescivendolo	1.200
Cameriera/Serva	250	Birraio	1.400
Sarto	250	Fabbricante di fibbie	1.400
Barbiere	350	Intonacatore	1.400
Gioielliere	400	Mercante di spezie	1.400
Taverna/Ristorante	400	Fabbro ferraio	1.500
Straccivendolo	400	Imbianchino	1.500
Pasticciere	500	Dottore	1.700*
Muratore	500	Conciatetti**	1.800
Carpentiere	550	Magnano***	1.900
Tessitore	600	Inserviente di bagni pubblici	1.900
Candelaio	700	Fabbricante di corde	1.900
Merciaio	700	Locanda	2.000
Bottaio	700	Conciatore	2.000
Panettiere	800	Copista	2.000
Portatore d'acqua	850	Scultore	2.000
Fabbricante di foderi	850	Fabbricante di tappeti	2.000
Vinaio	900	Fabbricante di finimenti	2.000
Cappellaio	950	Candeggiatore	2.100
Sellaio	1,000	Mercante di fieno	2.300
Pollivendolo	1,000	Coltellinaio	2.300
Fabbricante di borse	1.100	Guantaio	2.400
Venditore di legname	2.400	Intagliatore di legno	2.400
Negoziò di magia	2.800	Libraio	6.300
Legatoria	3.000	Lampionaio	3.900

* Questi sono i dottori con licenza. Il VS totale dei dottori è 350.

** Termine, ora caduto in disuso, che indicava appunto gli artigiani specializzati nella costruzione dei tetti.

*** Fabbro specializzato in lavori di fino, come chiavi, serrature etc.

Alcune altre figure: Ci sarà una residenza di nobili ogni 200 persone, un avvocato o notaio ogni 650, un uomo di chiesa ogni 40 e un sacerdote ogni 25-30 ecclesiastici.

I mestieri non elencati qui avranno probabilmente un VS da 5.000 a 25.000. Il "Negozio di magia" indica un negozio dove i maghi possono acquistare ingredienti per gli incantesimi, carta da pergamene e simili, non un posto dove comprare spade magiche pronte all'uso.

Agricoltura

2,5 chilometri quadri di terreno coltivato (comprese strade, villaggi e paesi, come pure campi e pascoli) sfama 180 persone. Questo numero tiene conto di normali danni ai raccolti, ratti, siccità e furti, tutte cose comuni in molti mondi. Se la magia è comune, il GM può decidere che 2,5 chilometri quadri di superficie agricola possa sostenere molte più persone. Il numero di persone sostenute da 2,5 chilometri quadri di terreno agricolo non è lo stesso della massima densità possibile per un regno.

Dopo aver stabilito il carico umano sulle terre coltivate, potete determinare l'ammontare di terre selvagge/non sfruttabili nel regno, lavorando a ritroso. Prendiamo di nuovo il regno di Chamlek come esempio. Se 2.6 chilometri quadrati sostengono 180 persone, ci sono approssimativamente 95.829 chilometri quadrati di terra agricola sviluppata - circa il 42% dell'area totale dell'isola. Questo dà la proporzione di quanto sia realmente (poco) densa la popolazione. Il restante 58% del regno è composto da lande incolte, laghi e fiumi.

Anche se Chamlek avesse la massima densità di popolazione (120 abitanti per 2,5 chilometri quadri), la terra coltivata sarebbe 2/3 della superficie totale, lasciando un terzo del territorio alle terre selvagge (soprattutto

colline boschive tra gli appezzamenti) e vie d'acqua. Questo è pressappoco il massimo assoluto, data una situazione simile alla Terra, ma una superficie utile più estesa è teoricamente possibile se il GM determina che l'intera nazione sia coltivabile.

Mentre la distanza media tra i centri abitati può essere derivata dalla superficie totale, la distanza media a piedi da un villaggio al successivo è determinata più realisticamente considerando solo la terra coltivata. I villaggi e i paesi tendono a raggrupparsi strettamente lungo le arterie di viaggio definite da linee tra le città - lasciando spazi selvatici nel mezzo.

I Castelli

Bene, ora abbiamo esaminato a fondo la conformazione del terreno per quanto riguarda la civiltà, le città e le fattorie. Più vicino al cuore dell'avventuriero, però, c'è il castello, o meglio ancora il castello in rovina. Ancora una volta, quanti ce ne dovrebbero essere?

Le rovine, per prima cosa, dipendono dall'età del regno. La formula seguente è solo una guida. La frequenza di rovine in Europa variava di molto, a seconda della storia militare e dell'isolamento dell'area. Per determinare il numero approssimativo di fortificazioni in rovina, dividete la popolazione del regno per cinque milioni. Moltiplicate il risultato per la radice quadrata dell'età del regno. Se il regno è passato spesso di mano, usate l'età totale - il numero di anni in cui popoli costruttori di castelli hanno vissuto là, indipendentemente dalla Dinastia Reale.

Chamlek, il nostro regno insulare, ha oggi attorno ai 6,6 milioni di abitanti. Chamlek è stato abitato da popoli costruttori per 300 anni. Ha 23,04 castelli o forti in rovina, ovvero 23 sicuri, e una possibilità del

4% di uno aggiuntivo.

I castelli attivi sono molto più comuni; le rovine sono rare poiché quelle solide sono costantemente rimesse a nuovo! Considerate ci sia un castello funzionante ogni 50.000 persone. L'età del regno non è un fattore. Chamlek avrebbe 133 castelli attivi di vario genere, approssimativamente.

Il 75% di tutti i castelli dovrebbe essere in aree civilizzate (abitate) di un regno. Il restante 25% sarebbe nelle "terre selvagge", lungo i confini, etc.

Il ruolo di questi castelli è un po' troppo prosaico per essere ridotto a una formula. La maggior parte segna i possedimenti di Baroni e Duchi, ma alcuni potrebbero essere rifugi di banditi, o avamposti di condottieri Goblin. E' tutto nelle mani del GM.

Altre Osservazioni

Dimensioni: Le città e i paesi del Medioevo coprono 2.5 chilometri quadri di terra per 38.850 persone, in media. Questa è una densità di circa 61 per acro o 150 per ettaro, pertanto la superficie inclusa entro le mura di una tipica città di 10.000 abitanti sarebbe 165 acri - a malapena una città secondo standard moderni, in termini sia di popolazione che di estensione. Alcune città molto grandi potrebbero raggiungere fino al doppio di questa densità.

Forze dell'Ordine: Una città medievale ben tenuta ha 1 tutore della legge (guardia, sentinella) ogni 150 abitanti. Città più negligenti avranno metà di questo numero di guardie; poche, rare città ne avranno il doppio.

Istituzioni di insegnamento superiore: C'è una Università ogni 27.3 milioni di persone. Queste dovrebbero essere calcolate per continente, non per paese! Questo valore

considera università prettamente scolastiche, non quelle dedicate alle arti arcane. Se le università magiche siano istituzioni separate o meno, e quanto siano comuni, è una decisione che spetta al GM.

Bestiame: La popolazione di bestiame, nel complesso, dovrebbe essere uguale a 2,2 volte la popolazione umana, ma il 68% di essa è composto da volatili (polli, oche e anatre). Il resto sono mucche da latte e animali da macello. I maiali sono i migliori come animali da macello, poiché mangiano meno individualmente, e non sono schizzinosi. Le pecore sono estremamente comuni se la regione ha un mercato laniero (come l'Inghilterra medievale, la cui economia era costruita sulla lana). Bovini da lavoro e da latte si troveranno occasionalmente, ma bovini allevati appositamente per la carne si troveranno solo in aree molto prospere.

Titoli Nobiliari

La nobiltà

li Governante di ogni possedimento è un Nobile, membro della Nobiltà. I nobili sono nominati da un membro della famiglia reale (vedi sotto) oppure, possono essere designati da un governo indipendente. Le seguenti regole si applicano ai PG il cui possedimento faccia parte di un regno. I titoli, quando possibile, sono indicati anche al femminile, e sono comprensivi di quelli inferiori. Un Re, ad esempio, potrebbe essere considerato anche Duca, Marchese, Conte, Visconte e Barone.

Se un Governante perde il possedimento o lo abbandona, può conservare il titolo nobiliare corrispondente, senza tenere conto del suo status attuale, delle condizioni economiche ecc.

Barone (Baronessa) governa un possedimento con almeno una roccaforte e la popolazione necessaria a mantenerla. Il personaggio a capo della baronia può costruire altre roccaforti e farle governare dai suoi Siniscalchi.

Visconte (Viscontessa) governa due o più baronie ed almeno una di esse tramite un Barone. Il possedimento non ha un nome particolare. Il Visconte può governare come Barone o può decidere di non occuparsi di tale impegno. Può diventare Conte solo se acquisisce un'ulteriore baronia per mezzo di una conquista. Altri sistemi di ingrandire il possedimento non ne cambiano il titolo. Il Visconte, infine, può nominare dei Siniscalchi.

Conte (Contessa) si tratta di un Visconte che

ha acquisito un'ulteriore possedimento di grado inferiore e che così governa almeno 3 possedimenti. Alla contea possono essere aggiunte altre signorie nei modi consueti, ma il Conte può divenire Marchese solo se acquisirà un'altra signoria con la conquista. Può nominare Baroni e Siniscalchi.

Marchese (Marchesa) si tratta di un Conte che ha acquisito uno o più possedimenti con la conquista (oltre a quelli necessari per essere nominato Conte). Può ottenere il titolo di Duca allargando i suoi possedimenti con ogni sistema. Può nominare Baroni e Siniscalchi.

Duca (Duchessa) si tratta di un Marchese che ha, in qualsiasi modo, acquisito uno o più possedimenti. Eventuali ulteriori acquisizioni di possedimenti non ne mutano il titolo. L'insieme dei suoi possedimenti è detto ducato. Il Duca può nominare Siniscalchi, Baroni, Visconti, Conti e Marchesi, se questi hanno i necessari requisiti.

Nota: Per ottenere un titolo non è sufficiente avere i requisiti richiesti. Occorre una investitura ufficiale da parte di un Nobile che abbia il potere di concederla.

I Regnanti

Chiunque diventi Governante può essere Nobile, ma il termine "Regnante" è riservato ai Re (o ai Governanti più importanti) ed alle loro famiglie. Ogni Regnante che effettivamente governi può riservarsi il diritto di investire i nuovi nobili. In tal caso i governanti inferiori possono nominare solo i Siniscalchi.

Può, inoltre assegnare una "conquista" ad un nobile inferiore (per stabilire nuovi titoli nobiliari) per aver difeso con successo il

regno in tempo di guerra. Le doti più importanti, a tale proposta, sono il coraggio e la capacità di comando. Le seguenti descrizioni sono state adattate al sistema di gioco di D&D e non rispecchiano fedelmente la realtà storica.

Arciduca si tratta di un Duca imparentato con un Re o un Imperatore e governa un possedimento del Regno o dell'Impero. I suoi domini sono detti "Granducati". Il titolo può, inoltre, essere attribuito dall'Imperatore ai Duchi indipendenti che entrino a far parte dell'Impero, ma è cosa piuttosto rara.

Principe (Principessa) è il figlio di un Re o un Imperatore, sia per nascita che adozione. Di solito ha anche il titolo di Barone, ma non è necessario che eserciti il governo effettivo di un possedimento. Se non governa, però, non può attribuire titoli nobiliari e, pur governando, deve rispettare i limiti relativi al suo titolo accessorio. Per esempio, se è Barone può nominare solo Siniscalchi. Il possedimento di un Principe è detto principato.

Si chiama Principe Ereditario se è prevista la successione al trono dopo la morte del Re e

Principe Imperiale se è destinato ad essere l'erede dell'Imperatore.

Re (Regina) è il Governante di un possedimento molto esteso, i cui territori sono governati da Arciduchi, Duchi ed altri nobili.

Imperatore (Imperatrice) è il governante di un gruppo di possedimenti indipendenti, governati a loro volta da Re, Regine, Arciduchi, Duchi ed altri Nobili. A tale gruppo si dà il nome di impero. Non possiamo fornire dettagli accurati sui regni e gli imperi, che possono presentarsi in tipi e specie diversi. Se si vuole, un gruppo di ducati possono essere riuniti in un solo principato, che può costituire parte di un regno, a sua volta compreso in un più vasto impero.

Come ci si rivolge ai nobili

Le persone di lignaggio reale, di solito, si riferiscono a sé stesse col termine plurale "noi", invece del singolare "io". Rivolgendosi ai governanti, in occasioni ufficiali o pubbliche, occorre premettere i seguenti appellativi:

Barone, Visconte, Conte o Marchese:	"Vostra Eccellenza"
Duca o Arciduca:	"Vostra Grazia"
Principe:	"Vostra Altezza"
Principe Ereditario:	"Vostra Altezza Reale"
Principe Imperiale:	"Vostra Altezza Imperiale"
Re:	"Vostra Maestà"
Imperatore:	"Vostra Maestà Imperiale"

Quando ci si rivolge a persone importanti, si usano spesso altri titoli. Ad esempio, i cavalieri sono chiamati con l'appellativo "Sir" (o "Madam"), quando non si debba usare quello di "Lord" (o "Lady"). I membri di più alto lignaggio della Chiesa vengono

chiamati "Vostra Grazia". Ovviamente potere aggiungere gli appellativi che preferite.

Altri titoli e forme di governo

Esistono sicuramente, e sono anzi comuni, altri titoli e forme di governo. Nella mappa del D&D Expert si fa riferimento ad un Protettorato (governato da un Castaldo, simile a un Conte indipendente), ed un Emirato (governato da un Emiro, Re di molte tribù), ad una Repubblica, a molti stati liberi, e ad altre forme di governo. Per indicare le varie forme di governo, si possono utilizzare i seguenti termini:

Confederazione: gruppo di possedimenti riuniti, ma indipendenti l'uno dall'altro.

Democrazia: possedimento (o gruppo di possedimenti confederati) governato dal popolo direttamente o per mezzo di governanti eletti.

Dittatura: possedimento con un capo assoluto, che non sia né nobile né regnante.

Feudo: possedimento facente parte del "sistema feudale". Il potere aumenta grazie al legame di fedeltà con una serie di governati inferiori.

Magocrazia: possedimento dominato da maghi.

Militocrazia: governato da guerrieri.

Monarchia (o autocrazia): possedimento governato da un capo, tale per diritto ereditario.

Oligarchia: possedimento governato da due o più nobili, in posizione paritaria.

Repubblica: è una democrazia con governanti eletti dal popolo.

Teocrazia: governo della chiesa.



Regolamento di Guerra

Non ho riportato in questo documento il regolamento di Guerra presente sul Companion, ne riporto una versione semplificata rimandandovi per una versione più completa al Manuale di Warcraft – Alleanza e Orda.

Sistema semplificato (di Riccardo Tecchio)

E' sempre stato problematico trovare un sistema di battaglia adatto a D&D, in quanto il sistema proposto dalle regole Companion lascia molte lacune a livello di bilanciamento e sintetizzare una guerra con un semplice tiro di un d100 riduce notevolmente il coinvolgimento dei giocatori.

Per utilizzare questo nuovo sistema di battaglia è necessario avere:

- 1) una mappa esagonata abbastanza grande (come quella sul retro del GAZ 4)
- 2) delle pedine (possono essere sostituite anche dai dadi, se ne avete in abbondanza)
- 3) le nozioni della contenute nelle regole master riguardo le macchine da guerra

Iniziamo ora con la descrizione:

- 1) dividere il totale delle forze in gioco (TdF) in unità pari ad un esagono.

Dimensione esagono (diametro)
Numero uomini massimo

36 metri	150
72 metri	600
108 metri	1200
144 metri	2400

La dimensione dell' esagono sarà quindi in funzione del numero degli uomini, o in base alle caratteristiche del luogo.

Ogni unità potrà essere composta da truppe omogenee:

fanti, arcieri, cavalieri ed eventualmente maghi.

- 2) Annotare i dati per ciascuna unità:
 - a) Dadi Vita medi
 - b) Classe Armatura (AC media)
 - c) Categoria dell' Arma utilizzata: 1d4, 1d6, 1d8, 1d10.
 - d) BAB medio (Thac0 per oldD&D)
 - e) Movimento per round

Per gli arcieri:

- f) gittata delle armi

Per i maghi

- f) incantesimi memorizzati

- 3) A questo punto dobbiamo calcolare il fattore dell' addestramento:

ogni unità deve essere addestrata per almeno 2 settimane. Dopo queste due settimane però la truppa è solo capace di Marciare, Correre, Voltar lato.

Marciare: progredire alla velocità normale di movimento all' aperto lungo una stessa direzione.

Correre: progredire alla velocità tripla di movimento lungo una stessa direzione, utilizzato soprattutto per fuggire, Correre non è uguale a Caricare: una truppa che corre non Carica.

Voltar lato: Ruotare la propria posizione nel

lato adiacente dell' esagono. Circa 30°.

Ecco la tabella per le settimane aggiuntive:

Generali

2 settimane	Caricare (solo fanti)
1 settimana	Ruotare il Lato
3 settimane	Serrare le file (fanti)
2 settimane	Aggiramento
2 settimane	Ritirata
2 settimane	Anti magia
4 settimane	(2 se hanno già "serrare le file") Quadrato

Arcieri

1 settimana	Cambio arma
2 settimane	Lancio sincronizzato
4 settimane	Lancio in movimento

Cavalieri

4 settimane	Caricare
1 settimana aggiuntiva	Correre
3 settimane	Serrare le file
3 settimane	Ruotare il lato

Caricare: coloro che caricano infliggono il doppio del danno allo squadrone bersaglio.

Ruotare il lato: se la manovra riesce si effettuerà una rotazione dello schieramento da 60° a 120° gradi in un senso.

Serrare le file: possibilità di raddoppiare i danni se caricati da un avversario, movimenti dimezzati e perdite dimezzate fino a che si mantiene questo schieramento.

Attenzione agli incantesimi però che colpiranno un numero di persone decisamente maggiore in quanto c'è una maggior densità di soldati in minor spazio.

Sono necessari istruttori specializzati.

Aggiramento: si accerchia un' unità che non potrà effettuare movimenti finché non si aprirà un varco. Attenzione che per ricomporsi da questa manovra è necessario un secondo controllo contro Aggirare.

Ritirata: le truppe arretrano non offrendo però la schiena al nemico. Velocità dimezzata.

Quadrato: le truppe si dispongono su 4 fronti invece che sul solito fronte singolo.

Utile per fronteggiare un aggiramento. Non è possibile muoversi quando ci si schiera in questo modo.

Anti magia: le truppe si diraderanno affinché i danni derivati da un incantesimo (palla di fuoco, fulmine magico) siano ridotti al minimo. Perdite derivate da incantesimi dimezzate e movimento 2/3.

Arcieri:

Cambio Arma: si cambia arma, se se ne dispone, in un solo round e gli arcieri, quindi vengono trattati come fossero fanti. Senza questo addestramento il tempo di cambio arma è 1+1d3 round.

Lancio sincronizzato: addestramento fondamentale. Gli arcieri scoccano le frecce simultaneamente . Se non si possiede questo addestramento gli arcieri faranno un attacco completo ogni 2 round.

Lancio in movimento: gli arcieri potranno fare un attacco e muoversi di ¼ della propria capacità di movimento, o potranno utilizzarla

per attaccare quando sono a cavallo e per fare nello stesso round un movimento pari alla metà del movimento completo. Sono necessari istruttori specializzati.

4)
Gli istruttori specializzati non sono difficilmente reperibili solo che costano:
(intelligenza x 3) x Livello = MO di costo al mese.

5)
A questo punto siamo sul campo di battaglia. Quando il generale da un ordine alla truppa si deve effettuare un controllo o la truppa continuerà a fare quello che stava facendo il round precedente.
Cioè, se voi state procedendo e il comandante vi ordina di ruotare il lato e il controllo fallisce, per quel round, la truppa continuerà ad avanzare in linea retta.

Il controllo si effettua così:

(Livello del Generale + modificatori di Int. Sag. Carisma) x 3 + (Livello medio degli ufficiali x 2) + (5 x settimane di addestramento)= % di successo .

Modificatori:

- se il generale combatte in prima persona -20
- se il generale utilizza un “sistema di comunicazione” (come bandiere corrispondenti - ad ogni manovra) +10
- truppe invase +30 ma con il 10% di probabilità che ad ogni comando si mettano a “caricare”.

- battaglia nel territorio del leader +10

- Unità alleata sbaragliata -20

Modificatori determinati da ogni situazione di battaglia +/- 10-30.

Cosa sono questi modificatori:

-elfi o nani in foreste e montagne (rispettivamente)

-terreno ideale per un determinato tipo di truppa (troll in palude)

-Truppe stanche o vigorose

-Battaglia decisiva per la sorte delle terre dei soldati

-Battaglia principale di una guerra

-Battaglia inutile o palesemente suicida

-L' esercito sta vincendo o perdendo clamorosamente

e così via...

il Dm dovrà assegnare un bonus/malus ad ogni esercito in base a questi criteri o altri stabiliti adatti dal DM.

Punteggi speciali.

Morale di ogni soldato della truppa

Modifiche

11-12

BAB (Thac0) migliorata di 1 punto

7-10

Nessuna modifica

2-6

BAB (Thac0) peggiorata di 1 punto, se l' unità viene dimezzata va automaticamente in rotta.

Attenzione: questi risultati si riferiscono al morale di ogni soldato e non vengono modificati dall' addestramento.

6)

Bene. Ora siamo agli inizi della battaglia. Per prima cosa quando si è sul campo bisogna calcolare a quanti esagoni lanciano gli arcieri o i frombolieri.

A questo punto inizia la battaglia:

- 1) si lancia l' iniziativa
- 2) chi vince inizia
- 2a) il generale potrà impartire gli ordini
- 2b) si fa un controllo per capire se la truppa recepisce, se fallisce la truppa continuerà a fare quello che faceva il round precedente.
- 2c) i maghi potranno lanciare gli incantesimi
- 2d) le macchine da guerra attaccheranno (se non si stanno ricaricando)
- 3) lo stesso farà l' avversario

• Attacchi a distanza:

si calcola la percentuale di colpi che va a segno in questo modo:

Per OD&D:

$(21 - (\text{Thac0} - \text{classe} - \text{armatura} - \text{avversari} - \text{modificatori della distanza})) \times 5 = \% \text{ parziale di colpi a segno.}$

Per D&D edizione 3.5:

$(21 - ((20 - (\text{BAB} + \text{bonus destrezza medio} + \text{media bonus vari})) - (20 - (\text{classe armatura} + \text{avversari} + \text{modificatore taglia} + \text{bonus vari}))) - \text{modificatori della distanza}) \times 5 = \% \text{ parziale di colpi a segno.}$

Poi l' attaccante e il difensore tirano 1d4 e si fa la differenza e la si moltiplica per 5, il risultato dovrà essere aggiunto o sottratto dalla percentuale parziale

Esempio:

i miei arcieri di primo livello hanno thaco19 e i nemici hanno AC7, siamo a distanza corta (+1), avremo:

$(21 - (19 - 7 - 1)) \times 5 = 50\%$ parziale di colpi a segno.

L' attaccante tira 1d4 e ottiene 3 e il difensore 1 così $((3 - 1) \times 5 = 10\%)$ avremo il 10% di colpi andati a segno in più per un totale di colpi andati a segno di 60% sul totale delle truppe che hanno attaccato.

I miei arcieri di 2 livello (thaco19) attaccano nemici con AC5 a distanza lunga:

$(21 - (19 - 5 + 1)) \times 5 = 30\%$ parziale di colpi a segno. L' attaccante con 1d4 fa 2 e il difensore fa 4 avremo $(2 - 4) \times 5 = -10\%$. Il totale dei colpi andati a segno darà il 20% sul totale degli attaccanti.

Questa è la percentuale di quanti colpi vanno a segno rispetto a quelli lanciati:

quindi se la mia truppa è di 200 uomini e ne vanno a segno il 45% avrò colpito 90 nemici, o se la mia truppa è di 75 uomini e ne sono andati a segno il 25% ne avrò colpiti: 20, perché 20 se il 25% di 75 è 18?

Perché per alleggerire i calcoli si arrotonda al numero divisibile per 5 più vicino $(32 = 30, 48 = 50)$.

A questo punto sappiamo quanti nemici abbiamo colpito, dobbiamo determinare i danni:

arma utilizzata

Dadi vita di danno per colpo andato a segno

Fionda

$\frac{1}{2}$ DV

Freccia

$\frac{3}{4}$ DV

Così se noi abbiamo colpito 50 persone con i sassi delle fionde ne abbiamo uccisi 25 e se li avessimo colpiti con le frecce ne avremmo

uccisi 40 (arrotondate sempre).

Se ci sono nemici con più di 1 DV, portateli al DV inferiore ad ogni attacco:

ad esempio: se sono stati colpiti con le frecce 50 gnoll, dovremo segnare sul foglio corrispondente a quell'unità: 50-1DV e al prossimo attacco verranno uccisi (saranno quelli nelle prime file).

Però il numero dei morti reali è solo il 50% di quelli che vengono considerati morti durante la battaglia, la metà delle persone considerate morte è ferita gravemente e non continuerà a combattere, starà stesa al suolo fino alla fine della battaglia. In quel momento si deciderà del loro destino, potranno essere presi prigionieri, uccisi sul campo se la battaglia sarà persa o essere curati se la battaglia è vinta. In una settimana di riposo si guadagnano 2 Dadi Vita (medi). Un bastone guaritore risana 500 DV al giorno.

• Mischia

Quando due unità vengono a contatto e una delle due, nel suo turno di iniziativa attacca in realtà gli attacchi vengono considerati simultanei, quindi entrambe attaccano contemporaneamente, ciò non accade con le armi da lancio o da tiro.

Il calcolo per vedere i risultati della mischia è:

Per OD&D:

$(21 - (\text{Thac0} - \text{classe armatura avversari})) \times 5 = \% \text{ parziale di colpi a segno.}$

Per D&D edizione 3.5:

$(21 - ((20 - (\text{BAB} + \text{bonus forza medio} + \text{media bonus vari})) - (20 - (\text{classe armatura avversari} + \text{modificatore taglia} + \text{bonus vari}))) - \text{modificatori della distanza}) \times 5 = \% \text{ parziale di colpi a segno.}$

Poi sia attaccante che difensore tirano 1d4 e si procede come con le armi da lancio. Questo calcolo si effettua per entrambe le fazioni (tirando 2 volte i dadi quindi).

Arma utilizzata

DV di danno per colpo andato a segno

Spada (1d8)	1 DV
Mazze, spadini (1d6)	$\frac{3}{4}$ di DV
Spadoni (1d10)	2 DV
Pugnali (1d4)	$\frac{1}{2}$ di DV

Alla fine avremo i morti totali di questo round.

Modificatori:

attacco portato dal lato : +2 sulla Thac0 (da 19 a 17 per esempio)
attacco portato alle spalle: +4 sulla Thac0 (da 19 a 15 per esempio)
attaccati da tergo: risponde all' attacco lo stesso round solo il 50% delle truppe attaccate.

Esempio.

500 fanti leggeri, con CA7 con mazze contro 200 fanti pesanti con spade e CA 5.

I 500 fanti leggeri hanno il : $(21 - (19 - 5)) = 35\%$ parziale

L' attaccante (in questo caso i fanti leggeri) tira 1d4 e ottiene 1, il difensore tira 1d4 e ottiene 3, il conteggio è -10% quindi il totale dei colpi andati a segno è $(35 - 10\%) = 25\%$, il 25% di 500 fanti ha colpito.

Totale dei colpiti 125 (25% di 500).
Calcolando che le mazze fanno $\frac{3}{4}$ di Dv le perdite in morti sono $\frac{3}{4}$ di 125 quindi 95.
I fanti pesanti alla fine del round avranno 95 morti.

Ora tocca ai fanti pesanti, ma essendo i round simultanei i calcoli saranno fatti su 200 persone.

I 200 fanti pesanti $(21-(19-7))=45\%$ parziale
I fanti pesanti tirano 1d4 e ottengono 3, il difensore tira 1d4 e ottiene 2 quindi +5%

Totale dei colpiti 50% di 200 quindi 100 nemici colpiti.

Calcolando che le spade fanno 1 DV per colpo i DV inferti saranno 100.

I fanti leggeri alla fine del round avranno 100 morti.

Tutto chiaro? Ovviamente è necessario utilizzare una calcolatrice per alleggerire i calcoli ma una volta impossessati delle meccaniche iniziali il tempo di puri calcoli si ridurrà moltissimo.

L' esempio non c' erano azioni come "caricare" o "serrare le file" e l' attacco era condotto frontalmente.

Fondamentalmente il sistema di battaglia è completo e pronto da giocarsi solo alcune regole vanno definite.

-Maghi: se desiderate potrete decidere di far lanciare ad ogni round un determinato tipo di incantesimo oppure potrete sommare la media dei danni inflitti dalle magie dei vari maghi e sottrarli ai DV nemici.

-Carica: ricordate che fa doppio danno un attacco effettuato in carica.

Se avete dei punti poco chiari. ecamm@tin.it

Spero vi sia utile.

Riccardo Tecchio

"Il presente regolamento è liberamente distribuibile per via telematica e cartacea a patto che non venga cambiata in nessun modo e che non venga richiesto per essa un prezzo superiore al costo vivo di riproduzione.

Copyright 1998 – Riccardo Tecchi.

Bibliografia

La lista dei VS è tratta (soprattutto) dalla lista delle tasse di Parigi nel 1292, confrontata per precisione con altre fonti. Questa lista può essere trovata in *Life in a Medieval City* di Joseph e Francis Geis (Harper and Row, 1981). E' un bel libro scritto da amanti della storia, che include alcune affascinanti descrizioni della vita e della struttura delle città medievali. Altri libri consultati includono:

- *Medieval Cities*, Henri Pirenne. Doubleday. (Le città del Medioevo, Laterza)
- *The Castle Story*, Sheila Sancha. Harper Colophon.
- *The Medieval Town*, John H. Mundy e Peter Riesenbergh. Robert E. Krieger Publishing Company.
- *The Medieval Town*, Fritz Rörig. University of California Press.
- *Medieval Regions and Their Cities*, Josiah Cox Russel. David & Charles press.

La parte relativa alla Demografia di questo documento è tratta dal documento originale di S. John Ross
(<http://www.io.com/~sjohn/demog.htm>)
tradotto da Tiziano Furlano.





REGNI & Nobiltà

Accessorio NON ufficiale Modulo per la gestione dei Possedimenti

Tratte dai lavori dei Fan di Mystara su Internet e dal
Companion Set di D&D,

sono raccolte in questo modulo, semplici regole
per la gestione dei possedimenti,
della loro economia, demografia ecc.

Un ringraziamento a tutti coloro che hanno
sviluppato e messo a disposizione il loro lavoro
per unire alle avventure classiche di D&D
aspetti gestionali del governare un regno.

WWW.Roberto.roma.it