



## **Gestione Terre**

v 1.5



# Indice

<b>1) Introduzione .....</b>	<b>3</b>
<b>2) Gestione terre .....</b>	<b>5</b>
<b>Mantenimento cittadino.....</b>	<b>6</b>
<b>Strutture edificabili.....</b>	<b>8</b>
<b>Incremento produzione.....</b>	<b>10</b>
<b>Costruzioni.....</b>	<b>10</b>
<b>Gestione delle merci.....</b>	<b>11</b>
<b>Commerci.....</b>	<b>12</b>
<b>Tassazione e denaro.....</b>	<b>12</b>
<b>Mantenimento corte.....</b>	<b>14</b>
<b>Bonus Maestro .....</b>	<b>14</b>
<b>3) Calcolo della Stabilità.....</b>	<b>15</b>
<b>4) Disciplina .....</b>	<b>17</b>
<b>Macchine d'assedio .....</b>	<b>18</b>
<b>5) Come compilare un foglio di gestione?.....</b>	<b>20</b>
<b>Changelog.....</b>	<b>22</b>

# Introduzione

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

## Come iniziare...

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

Possedere un determinato tipo di territori, com'è riportato nella tabella 1.1, consente di raggiungere un certo Titolo nobiliare. Una volta raggiunto, anche se il numero di vassalli o di territori dovesse diminuire, il titolo nobiliare non viene perso automaticamente.

Titolo	Territori	Note
Cavaliere o Ser	-	Nominato da un Lord o un altro cavaliere.
Cavaliere/Ser Feudatario	Territori privi di file gestione terre	Nominato da un Lord.
Reggente	Uno o più territori con gestione terre	Si può nominare un castellano a territorio che gestiscano lo stesso in caso se ne gestiscano più di uno. Non si ha il titolo di Lord, in quanto di fatto si è alle dipendenze di un Lord.
Lord Minore	Uno o più territori con file gestione terre.	Si può nominare uno o più reggenti che gestiscano il territorio in caso se ne posseggano di non confinanti e quindi assimilabili.
Lord Maggiore	Più di cinque territori con file gestione terre.	Si possono creare vassalli (cavalieri con terre o Lord), concedendo un proprio territorio ad un altro lord. Il numero totale dei territori posseduti, sarà la somma dei propri e di quelli dei propri vassalli.
Lord Protettore	-	Nominato dal Re

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

**Attenzione!** Affinché il Lord regnante possa gestire il suo territorio in modo appropriato, dovrà permanere in esso per almeno due settimane ad interlive. In questo caso la gestione sarà valida, ma la stabilità subirà un malus, poiché la popolazione non subirà l'influenza del pg regnante. Per evitare l'applicazione del malus è necessario trascorrere almeno un mese nel proprio territorio. Una permanenza per un tempo inferiore alle due settimane rende invalida la gestione (non c'è il tempo materiale per il regnante di prendere visione della situazione).

E' possibile nominare ufficialmente un castellano che svolga le stesse funzioni alle stesse condizioni. Tale tempo deve essere specificato in azione interlive anche se si intende compiere altre azioni contemporaneamente (es. Sto 15 giorni nel mio territorio per gestirlo; nel frattempo do udienza e seguo la costruzione delle strade, ricevo pg X, ecc.)

In ogni caso il pg potrà usare il tempo restante per altre azioni.

Al momento in cui un personaggio ottiene un territorio con gestione, verrà fornito accesso dallo staff un "*file di gestione*" riportante tutti i parametri.

In tale documento saranno indicati quali parametri sono modificabili e quali preimpostati, come riportato anche di seguito.

Dopo ogni evento live, tramite i canali ufficiali, saranno comunicate le tempistiche di interlive e gestione terre, cioè la scadenza entro la quale sarà possibile modificare e aggiornare il Documento. Dopo ogni interlive lo Staff azzererà i commerci, aggiornerà il calcolo effettivo delle casse, eventuali bonus temporanei e, se necessario, modificherà i parametri base (popolosità).

Nel caso in cui il Documento non venisse aggiornato, "gestione non effettuata", sarà come se il regnante non si occupasse del territorio con tutte le conseguenze in gioco del caso. Inoltre, alla prima gestione mancata si avrà un malus di -3 punti di stabilità (vedere dopo); dopo la seconda mancata si avranno sommosse e agitazioni in città a prescindere dal punteggio di stabilità; alla terza gestione mancata si avrà l'intervento del Lord Protettore per inadempienza: possibile perdita del territorio, gravi malus(es.: tassazione extra), conseguenze in gioco, ecc.

## Gestione terre.

Ogni territorio possiede tre parametri fondamentali che lo descrivono: la **Popolosità**, la **Disciplina** e la **Stabilità**. Ognuno di essi descrive la situazione del territorio relativa al parametro considerato. Consigliamo di leggere il regolamento prendendo allo stesso tempo visione del foglio di gestione per una migliore comprensione.

**Nota:** Ogni calcolo riportato in seguito è a mero scopo illustrativo. Il Documento di gestione riporta le singole tabelle ed è programmato per eseguire i calcoli automaticamente a seconda delle informazioni inserite nelle celle apposite.

- **Popolosità** Indica la popolazione presente nel proprio territorio e può aumentare o diminuire secondo determinate circostanze che possono essere o un valore particolarmente positivo o negativo della stabilità (vedi dopo) o per azioni compiute dai giocatori.  
In ogni caso, questo valore viene sempre e solo modificato da un master.  
Da questo dipendono le quantità di materiali richiesti dal territorio, la possibilità di costruire o meno strutture diverse, il numero di soldati che il territorio può avere e conseguentemente la sua forza militare, nonché, seppure in piccola parte, l'influenza che un nobile può avere.
- **Stabilità** Rappresenta il livello di benessere che caratterizza la popolazione di un territorio. Esso è influenzato da diverse variabili: la varietà delle merci di cui si può godere nel territorio, la gravosità delle tasse, lo sviluppo e la prosperità della città, gli avvenimenti nel territorio, ecc.
- **Disciplina** Rappresenta la forza militare, ovvero il potere offensivo nonché difensivo del territorio.

Questi parametri dipendono e generano altri valori che schematizzano le caratteristiche del territorio.

*NOTA: Si tratta come detto di schematizzazioni, per cui è possibile che alcuni valori non rispecchino ad esempio reali tempistiche di produzione o comprendano una grande varietà di merci in realtà diverse.*

## Mantenimento cittadino

Rappresenta i beni materiali che è possibile ottenere dal territorio (Cibo e altri beni). Ogni territorio, tramite la produzione, può arrivare a fornire virtualmente tutte le risorse di cui ha bisogno.

### CIBO

Il cibo è la risorsa base, con la quale si sfama tanto il ceto nobiliare che il popolo. Possedere una quantità di cibo insufficiente a sfamare la popolazione del proprio territorio può comportare diverse conseguenze. Come ben si sa, il popolo è felice solo se ha la pancia piena!

Il cibo in eccesso può essere immagazzinato (solo se è presente un granaio) e/o venduto, ma andrà a male dopo la gestione successiva. In caso di mancanza di spazio nel granaio il cibo in eccesso viene perso immediatamente.

Il cibo si divide in due macro categorie, "carne e pesce" e "cereali, ortaggi, frutta".

Soddisfare la richiesta di cibo significa avere una produzione tale che la somma dei prodotti di entrambe le categorie sia superiore alla somma dei valori richiesti.

Esempio: richiesta cereali, ortaggi, frutta = 75, richiesta carne e pesce = 25. La richiesta di cibo è quindi di 100 unità. È possibile soddisfare i parametri singolarmente oppure no, cioè si considera soddisfatta anche con 100 unità di soli "cereali, ortaggi, frutta" ad esempio.

È quindi possibile, nel caso in cui la richiesta sia maggiore del prodotto, aumentare indifferentemente uno dei due parametri sia con la costruzione di strutture produttive che acquisto di merci specifiche (es: acquisto e trapianto di alberi da frutto anche esotici se le caratteristiche del territorio ne permettono la crescita, trattati sulla coltivazione e allevamento, acquisto di capi di bestiame) che ricerche per nuove strutture. In questo caso lo staff applicherà direttamente bonus di produzione nel file di gestione comunicandolo via mail.

### ALTRI BENI

Si identificano un mantenimento base (cibo, il legno, il ferro, la pelle conciata, ecc), cioè quei beni primari per la popolazione, un mantenimento bonus (il vino, il sale, i tessuti, ecc), merci utili tanto alla popolazione quanto al prestigio della città, e "altre merci", utili principalmente a commercio o costruzioni.

Il mantenimento base DEVE essere soddisfatto per non avere malus; il mantenimento bonus, se soddisfatto, concede dei benefici (vedi Stabilità).

Il documento fornisce i valori che è necessario soddisfare e le quantità che il territorio può produrre in normali condizioni calcolati a seconda degli abitanti e delle condizioni del territorio (zona geografica, situazione pregressa, ecc).

Qualora un territorio non fosse in grado di provvedere al proprio fabbisogno o un Lord volesse gestire diversamente la propria produzione, potrà acquistare o vendere i beni (vedi Commerci).

Esempio: per una popolazione di 8000 abitanti.

Mantenimento base	Richiesto	Prodotto	Commerci	Bilancio base	Magazzino	Bilancio tot
Cereali, ortaggi, frutta	60	75	0	15	60	83
Carne e pesce	20	24	0	4	4	
Legno	50	55	0	5	0	5
Pelle e cuoio	8	15	0	7	11	18
Lana	24	32	0	8	20	28
Milizia	80	83		3		3
Ferro	5	10	0	5	26	31
Altri metalli non preziosi	4	6	-2	0	3	3
Tessuti	26	21	6	1	0	1
Attrezzi	8	15	0	7	12	19

In caso di bilancio negativo è possibile attingere alle risorse di magazzino per sopperire; è quindi possibile acquistare merci in anticipo e metterle da parte (fino ad esaurimento spazio).

Gli elementi della sezione **mantenimento bonus** non forniscono malus in caso in cui il fabbisogno non sia soddisfatto, forniscono solamente bonus qualora lo sia.

<b>Mantenimento bonus</b>				
	<b>Richiesto</b>	<b>Prodotto</b>	<b>Commerci</b>	<b>Magazzino</b>
<b>Sale</b>	8	0	0	0
<b>Vino</b>	8	0	0	0
<b>Fibre tessili</b>	8	3	0	0
<b>Vetro</b>	4	0	0	0
<b>Olio</b>	8	0	0	0
<b>Armi e Armature</b>	83	0	0	56

NOTA: La costruzione di armi e armature è possibile impiegando 1 unità di ferro ogni 5 equipaggiamenti (armi e armature). Basterà segnare la conversione nelle note quando avviene. Armi e armature NON si consumeranno; è quindi possibile costruirne un po' alla volta fino ad arrivare a soddisfare il fabbisogno. Il numero necessario dipende dal numero di "milizia". Se nel territorio non è presente la caserma, il numero delle armature peserà nel conteggio delle unità in magazzino, qualora la caserma sia presente, queste si considereranno immagazzinate lì e non peseranno nel conteggio delle unità in magazzino.

<b>Altri beni</b>	<b>Base</b>	<b>Bonus</b>	<b>Commerci</b>	<b>Magazz/Allev.</b>
Cavalli*	1 puledro/inter	2	0	2
Cavalli di razza*	1 puledro/2-3 inter	0	0	0
Pietra	20	10	0	10

\*specificare m/f

NOTA: In presenza di almeno di un maschio ogni tre femmine, (si intende razza comune dei Fiumi) si avrà un puledro ad interlive per ogni femmina di cavallo; per gli animali di razza (qualsiasi razza pregiata, acquistabili in gioco separatamente) si avrà un puledro ogni 4-6 mesi. E' quindi necessario segnalare, una volta confermato l'acquisto degli animali, i loro numeri esatti m/f. Il sesso dei puledri nati nell'allevamento sarà deciso casualmente dal lancio di un dado e segnalato direttamente sul foglio di gestione.

Con la costruzione del primo allevamento si avranno anche, automaticamente, una prima coppia di animali di razza "comune". Questa coppia non può essere venduta in condizioni ordinarie, ma la decisione dovrà essere specificata in azione; una volta senza cavalli non se ne "produrranno" più fino all'acquisto di almeno un'altra coppia.

Il territorio ha ovviamente dei valori di produzione base indicati nella tabella "produzione". Questi sono tendenzialmente fissi, ma possono subire variazioni a seguito di eventi in gioco o azioni non standard (es.: hai una miniera che per qualche motivo crolla; è possibile che la sua produzione diminuisca a causa della perdita di alcune sezioni o tunnel, così come che dopo il crollo se ne scoprono di nuovi e la produzione aumenti)

## Strutture edificabili

### Strutture produttive

Le strutture produttive sono tutti quegli edifici che, di fatto, permettono al territorio di produrre le risorse per il mantenimento della popolazione, in altre parole, le merci per tentare di soddisfare il mantenimento cittadino.

NOTA: non è detto che la produzione permetta il soddisfacimento della richiesta. In questi casi è necessario ricorrere ai commerci.

Ogni tipo di struttura produttiva può essere edificato un numero limitato di volte a seconda della popolazione e delle caratteristiche del territorio (indicato).

Ogni struttura produce materiali "bonus" sotto forma di aumenti in percentuale o valori numerici che andranno a sommarsi a quelli della produzione base del territorio. La somma avviene automaticamente quando la costruzione terminata viene inserita nella colonna "costruite". Si consiglia di vedere direttamente i valori tentando l'inserimento temporaneo delle costruzioni.

Di seguito la lista delle strutture produttive.

Strutture produttive	n° max	costruite	bonus
Fattorie	2	1	10%
Bottega del pellaio	2	1	5
Segheria	2	2	20
Cava di pietra	2	1	10
Miniera di ferro	1	1	10
Vigneto	2	0	0
Allevamento (cavalli)	2	1	2
Sistema di irrigazione	1	1	10%
Laboratorio artigiano	2	1	10
Filatoio	2	0	0
Saline	0	0	0
Frantoio	2	0	0
Vetreria	1	0	0

### Altre strutture

Vi sono poi tutta una serie di strutture che possono fornire ulteriori bonus alla produzione monetaria, alla stabilità o al gioco, per i casi specifici si veda la tabella.

Ogni tipo di struttura può essere edificato un numero limitato di volte a seconda della popolazione e delle caratteristiche del territorio (indicato). I bonus ai valori monetari vengono automaticamente calcolati nella tabella "entrate".

<b>Struttura</b>	<b>Info e Bonus fornito</b>
Granaio	Granaio pieno fornisce bonus alla stabilità. Ogni granaio può contenere massimo 50 unità di solo cibo. Non vi è limite massimo di granai costruibili. Il cibo conservato nel granaio non va a male, non viene cioè perso.
Deposito/magazzino	Può contenere al massimo 100 unità di merci (no cibo). Non vi è limite massimo di magazzini costruibili. Le merci conservate nel magazzino non vanno a male, non viene cioè perso.
Taverna	Genera introiti monetari 3MO nelle tasse.
Bordello	Genera introiti monetari 5Mo nelle tasse.
Bordello di lusso	Genera introiti monetari 10 Mo nelle tasse.
Cappella	Genera stabilità
Tempio	Genera stabilità
Santuario	Genera stabilità
Biblioteca	In assenza di essa non si possono effettuare ricerche di documenti o informazioni documentate del territorio. A seconda delle caratteristiche del territorio vi si possono trovare libri diversi.
Lazzaretto/Ospedale	Fornisce bonus in caso di epidemie (diminuzione dei malus).
Porto fluviale.	Possibile solo se il territorio è nelle vicinanze di un fiume. Genera introiti monetari 5Mo nei dazi, possibilità di imbarcarsi per viaggi via fiume (vedi tempi di spostamento su regolamento base).
Porto marittimo	Possibile solo se il territorio ha uno sbocco sul mare. Genera introiti monetari 10Mo nei dazi
Strade lastricate	Genera introiti monetari 2Mo nei dazi, conferisce prestigio al territorio.
Mercato fisso	Genera introiti monetari 5Mo nei dazi, possibilità di ospitare sedi di compagnie commerciali.

### **Strutture extra.**

E' possibile costruire altre strutture, oltre a quelle già elencate, di totale propria iniziativa o invenzione, in più a quelle già elencate, che daranno bonus indicati volta per volta dallo staff: strutture ad esempio statue, case, laboratori alchemici o di ricerca; scoprire eventuali materiali speciali nel territorio, ad esempio miniere di pietre preziose, prodotti particolari; avviare produzioni di beni elaborati; ecc.

I dettagli sono da scoprire in gioco e/o concordare con lo staff.

Tali costruzioni saranno da inserire nella tabella "costruzioni extra" e lo staff informerà o inserirà, bonus, valori di produzione o altro.

## Incremento produzioni

La maggior parte delle produzioni sono incrementabili tramite la creazione di strutture (i dati appariranno automaticamente nella colonna bonus della tabella “produzione”):

Produzione	Strutture che incrementano produzione
Cereali, ortaggi frutta	Fattoria, sistema di irrigazione
Carne e pesce	Fattoria, porto fluviale, porto marittimo
Legno	Segheria
Pelle e cuoio	Bottega del pellaio
Lana	Fattoria
Ferro	Miniera di ferro
Pietra	Cava di pietra
Vino	Vigneto
Cavalli	Allevamento cavalli
Attrezzi	Laboratorio artigiano
Tessuti	Filatoio
Metalli non preziosi	Miniera di ferro, cava di pietra
Sale	Saline
Vino	Frantoio
Fibre tessili	Fattoria
Vetro	Vetreria
Olio	Frantoio

Per aumentare la produzione interna di lana è possibile inoltre l’acquisto di pecore; esse, una volta portate nel territorio, produrranno la lana per un valore di 1 unità interlive ogni 10 capi.

Per incrementare la produzione è possibile “inventare”; è cioè possibile creare nuovi tipi di strutture, cercare persone, cercare o creare accordi con altri nobili o Gilde, fare ricerche in biblioteche, cercare esperti, tutto ciò che è realmente e in gioco possibile.

## Costruzioni

Il nobile a capo del territorio può decidere liberamente di avviare la costruzione delle varie strutture. Migliorare il proprio territorio con edifici e strutture funzionali ne garantisce una migliore gestione.

Ogni struttura ha però dei costi di costruzione, dei costi di mantenimento e un fattore di produzione.

Per conoscere il **costo di costruzione** è necessario chiedere/concordare un preventivo ad un costruttore pg o PNG in live o interlive. Per quanto riguarda le strutture standard (quelle elencate) è possibile, anche prima dell’interlive, chiedere uno o più preventivi alla Corporazione dei Costruttori, qualora non si abbiano a disposizione pg membri della Corporazione dei Costruttori o con abilità inerenti. In questo senso è necessario inviare una mail allo staff destinata alla “Sede dei Costruttori di Delta delle Acque” strutturata come una missiva.

Per quanto riguarda invece strutture non standard è necessario agire tramite azione interlive, sia con missiva che presentandosi direttamente ai costruttori.

Ogni struttura avrà un costo in materie prime e/o in MO; sarà necessario inoltre impiegare il giusto tempo per l'edificazione e pagare il pg incaricato e/o la commissione alla Corporazione dei Costruttori. I Lord tengano presente che possono ovviamente usare i materiali da costruzione (legno, pietra, ferro) prodotti nel proprio feudo, acquistarli autonomamente o dalla Corporazione.

Come precedentemente detto, il **fattore di produzione** indica quante unità verranno prodotte ad ogni interlive da quella struttura.

I **costi di mantenimento** variano a seconda delle strutture e sono calcolati automaticamente dal foglio al momento dell'inserimento della struttura. Non pagare i costi di mantenimento equivale ad un blocco della produzione: la struttura non funzionerà. Per farlo è necessario specificare tale intenzione in azione interlive.

Le strutture che un Lord intende edificare e il relativo costo (sia in MO che in materiali che il territorio stesso fornirà, che siano prodotti o acquistati autonomamente) andranno inserite nella apposita tabella.

Costruzioni	Spese/materiali e note

Ogni struttura inizierà a funzionare nell'interlive di completamento o quello dopo. Al momento dell'inizio dei lavori sarà fornita una data prevista di completamento dell'opera (che sarà segnata nella tabella costruzioni). Avvenimenti di gioco potrebbero modificare tale data. A seconda che questa accada a inizio o fine interlive la struttura sarà o meno segnalata.

### Gestione delle merci

Le merci non consumate saranno stivate in magazzino o nel granaio. Lo staff si occuperà di aggiornare il magazzino dopo ogni gestione. Il totale delle merci presenti in magazzino è appositamente indicato nell'apposito spazio in basso al file.

Magazzini, granai e allevamenti hanno però una capienza massima. Costruirne in più aumenta la capienza massima.

Altre merci	n°	
Magazzino tot	82	Le merci che saranno in eccesso andranno automaticamente perse, sottraendo in modo proporzionale le risorse. E' possibile per il lord gestire tramite azione interlive il disavanzo che altrimenti andrebbe perso vendendo le merci o, nel caso in cui non fosse possibile, indicare quali vengono eliminate, cioè donate gratuitamente al popolo.
Capienza Max	100	
Granalo tot	64	Nel caso in cui la capienza massima sia superata la casella in cui sono conteggiate le merci si coloreranno di rosso.
Capienza max	50	
Allevamento tot	2	Nella sezione "altre merci" andranno indicate manualmente quelle non comprese già nei magazzini.
Capienza max	20	

## Commerci

Per vendere le merci il Lord può interagire con pg mercanti, accordandosi con loro in modo totalmente autonomo.

In alternativa è possibile l'utilizzo di **vetturini** (PNG) per la vendita delle merci al centro di commercio di Fairmarket (vedi regolamento base). Sarà quindi concesso al Lord del territorio, o alla persona che questo delegherà per la gestione terre, l'accesso al file inerente il centro di commercio per poter visualizzare i prezzi.

Di seguito limiti e obblighi dei vetturini:

- possono vendere solamente a Fairmarket al prezzo in vigore in quel momento, non possono trattare su prezzi;
- il 40% del guadagno della vendita viene trattenuto dal vetturino;
- se il rapporto entrate/uscite del commercio che i vetturini portano a termine è zero devono essere comunque pagati 5 mo a interlive;
- possono vendere/acquistare solo le merci standard presenti al mercato (comunque esclusi i reagenti alchemici);
- possono vendere/acquistare un numero massimo di unità pari a 50;
- il commercio non va automaticamente a buon fine. Per stabilità 4 o inferiore necessitano di una paga di 10mo e sono corruttibili su azioni di altri pg, per stabilità 5-9 sono corruttibili, ma richiedono paga ordinaria, per stabilità 10 o superiore non sono corruttibili. I vetturini possono comunque incontrare gli stessi imprevisti dei mercanti pg (briganti, mercato chiuso per quarantena, ecc).

Qualora un pg posseda più di un territorio, per lo spostamento di merci tra questi non è necessario l'utilizzo di vetturini o mercanti. E' necessario in ogni caso compilare correttamente la tabella "commerci". Qualora un Lord posseda più territori, ma organizzi la vendita da uno di questi di merci di entrambi i territori dovrà segnare prima lo spostamento e poi la vendita (es: Mercante raccoglie da territorio A 20 unità di legname, di queste però 15 vengono dal territorio A e 5 dal territorio B. Nella tabella dovrà essere segnato da prima lo spostamento delle 5 unità di legname da B ad A, poi la vendita di 20 unità da A al mercante).

A prescindere da come i commerci avvengano, andranno puntualmente segnati nella tabella commerci.

## Tassazione e denaro

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

Coefficiente Tasse	
1	Ogni territorio ottiene un dato introito dalle tasse, che può essere modificato cambiando la <b>percentuale di tassazione. E' ovvio che tasse alte generano introiti più alti, ma anche un forte malcontento.</b>
0 per tassazione nulla	
0,5 per tassazione bassa	Sarà necessario indicare nell'apposito spazio azzurro il livello di tassazione prescelta.
1 per tassazione normale	
1,5 per tassazione alta	Così facendo si otterrà l'incasso derivato dalle tasse, visibile automaticamente nell'apposito spazio della tabella "Entrate".
2 per tassazione altissima	

Ovviamente però non sono l'unico introito.

<b>Coefficiente Dazi</b>
1
0 per imposta dazi nulla
0,5 per imposta dazi bassa
1 per imposta dazi normale
1,5 per imposta dazi alta
valore maggiore o uguale a 2 per imposta dazi altissima

I dazi sono applicabili solamente a strutture specifiche (strade e porti) e la componente bonus è automaticamente calcolata, ma nel caso in cui si volessero aumentare (con tutte le conseguenze del caso sull'umore della popolazione) è possibile farlo indicandolo nello spazio apposito, inserendo cioè il corretto coefficiente nella tabella.

La componente base, invece, sarà inserita a seconda della posizione del territorio all'interno dei Fiumi e della dimensione dello stesso, non sarà cioè la stessa per tutti.

Possedere la giusta posizione permette di aumentare il valore base costruendo le strutture adatte (es.: dogane)

Nella tabella "entrate" vengono riassunti tutti i valori economici.

<b>Entrate</b>	Base	Bonus	Totale
<b>Tasse</b>	80,0	8,0	92,4
<b>Dazi</b>	0	0,0	0,0
<b>Commerci</b>			0
<b>TOTALE</b>			92,4

Vanno anche qui indicate le entrate monetarie derivanti dai commerci effettuati (es.: se sono stati venduti materiali) o altri metodi che dovranno essere indicati nella sezione "note" (es.: ricevo una donazione in denaro). Si deve inserire solamente valori positivi.

Allo stesso modo vi sono delle uscite fisse e calcolate quali il mantenimento delle strutture e delle truppe (0,3 Mo per ogni fante, 0,5 Mo per ogni cavaliere ogni interlive) e altre variabili (vedi mantenimento corte).

<b>Uscite</b>		<b>Bilancio entrate uscite</b>	
<b>Mantenimento strutture</b>	19,0	<b>Fondo cassa precedente</b>	-21,3
<b>Commerci</b>	32,7	<b>DENARO IN CASSA</b>	902,1
<b>Mantenimento Corte*</b>	20		880,8
<b>Costruzioni</b>	0		
<b>Mantenimento Truppe</b>	33,0		
<b>Decima al Re</b>	9,0		
<b>TOTALE</b>	113,7		
*nessuna 0, basso 10, normale 20, alto 40			

Come per le entrate, vanno indicate le uscite derivanti dai commerci effettuati (es.: sono stati acquistati materiali) o altri metodi che dovranno essere indicati nella sezione "note" (es.: dono denaro, avvio la costruzione di strutture). Si dovranno inoltre indicare le uscite monetarie derivate dalle costruzioni che si intende avviare.

Il bilancio e il denaro in cassa si aggiornano automaticamente dopo l'inserimento dei valori monetari. Il fondo cassa viene aggiornato dallo staff in fase di "azzeramento" del foglio.

## Mantenimento della Corte

A corte vengono accolti gli ospiti, organizzati i ricevimenti pubblici e gli eventi mondani. Nel mantenimento della corte sono inclusi i costi del cibo, della servitù, ecc. Mantenere la corte non è obbligatorio e i Lord possono non investire denaro in questo parametro, ma le conseguenze potrebbero essere disastrose. La corte è un vero e proprio status sociale nella nobiltà e un Lord sa quanto è importante fare una buona impressione sui suoi ospiti.

NB: La cifra che viene investita nella Corte va dichiarata nella sezione "Uscite" del documento di Gestione Terre nella forma di "Mantenimento della corte". Il mantenimento va pagato per ogni territorio, cioè se il lord possedesse più di un territorio, deve pagare in ognuno di essi, poichè la servitù, ad esempio, vi risiede anche in sua assenza.

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

- Nessun mantenimento, 0 MO ad interlive: Il Lord vive tra i contadini, veste come loro e mangia come loro. Non può organizzare ricevimenti e feste. Se si ha un castello questo cade a pezzi.
- Mantenimento basso, 10 MO ad interlive: Il Lord risparmia dove possibile, ma mantiene un livello di decenza. Il cibo è buono, ma senza pretese, la servitù si occupa a fatica di tutte le faccende. Può accogliere ospiti ed organizzare rarissimi ricevimenti.
- Mantenimento normale, 20 MO ad interlive: Il Lord si concede qualche lusso ma senza strafare. Ottimo cibo, la servitù gestisce la dimora egregiamente e la mantiene in ottimo stato. Si possono organizzare ricevimenti che rientrano nello standard sociale.
- Mantenimento alto, 40 MO ad interlive: Il Lord si circonda di oggetti raffinati e merci preziose. Il cibo è di prima categoria, la servitù elegante e preparata, gli ospiti vengono riveriti.
- Mantenimento sfarzoso, 60 MO ad interlive: Il Lord è un amante degli eccessi. Il cibo è ricercato ed esotico, i letti comodi e coperti di sete e la servitù tiene in perfetto ordine ogni angolo. La popolazione però non gradisce questi sfoggi di ricchezza e si sentirà trascurata.

Più alto sarà il livello del mantenimento, maggiori saranno i vantaggi politici ottenibili con altri nobili in interlive.

## Bonus Maestro

La presenza di un Maestro assegnato al territorio con i giusti anelli può fornire vantaggi di produzione al territorio o alla stabilità che vengono automaticamente calcolati inserendo i giusti valori (vedi anelli per maestri nel Regolamento Base). Sta al nobile del territorio informarsi presso il maestro di quali anelli inerenti egli disponga.

NB: il maestro può mentire e i bonus non saranno applicati dallo staff.

Nel caso in cui al territorio non sia assegnato un Maestro PG, sarà in esso presente un attendente della Cittadella: non si avranno i bonus dati dai PG (vedi regolamento base), ma si potranno mandare e ricevere corvi o chiedere all'attendente informazioni inerenti alle leggi e l'ambientazione.

## Calcolo della Stabilità

Un modo per accrescere la felicità e l'agiatezza della popolazione è quella di produrre oppure importare merci di consumo (non le semplici risorse!). Risorse come legno, pietra e ferro non aumentano di certo la felicità del popolo! Diverso è invece il caso in cui si disponga di cibo oppure monete d'oro in eccesso: è bene che il signore faccia bene i suoi conti! Se il popolo è agiato sarà più facile ricavare una quantità maggiore di tasse, ma è bene non dimenticare che ridurre la gravosità di queste può aumentare la felicità delle popolazione così come spremere fino all'ultima moneta di rame può portare ad una rivolta!

Si deve quindi tenere presente che il benessere della popolazione è influenzato anche dagli eventi che si svolgono nelle sessioni "live" o "interlive": le ripercussioni sul valore di Stabilità rimangono a discrezione dello Staff e verranno comunicate via mail in risposta all'azione e nel file di gestione corretto (condizione "Ambientazione").

Condizione	Bonus/Malus	1=si, 0=no
Permanenza nel territorio 15gg	-1	0
Permanenza nel territorio 1 mese	0	1
Mantenimento base soddisfatto	2	0
Mantenimento bonus Vino soddisfatto	1	0
Mantenimento bonus Sale soddisfatto	1	0
Mantenimento bonus Fibre Tessili soddisfatto	1	0
Mantenimento bonus Vetro e Olio soddisfatto	2	0
Mantenimento bonus armi e armature soddisfatto	1	1
Mantenimento base Ferro non rispettato	-2	0
Mantenimento base Legno non rispettato	-2	0
Mantenimento base Pelle non rispettato	-2	0
Mantenimento base Lana non rispettato	-2	0
Fabbisogno di cibo (tot) non coperto	-10	0
Mantenimento base Tessuti non rispettato	-1	0
Mantenimento base Attrezzi non rispettato	-1	0
Stabilità positiva alla precedente gestione	1	1
Stabilità negativa alla precedente gestione	-2	0
Gestione precedente non fatta	-3	0
Guarnigione assente/insufficiente	-3	0
Nessun Mantenimento Corte	-4	0
Mantenimento Corte Basso	-2	0
Mantenimento Corte Normale	0	1
Mantenimento Corte Alto	-2	0
Mantenimento Corte Sfarzoso	-5	0
Imposta dazi assente	4	0
Imposta dazi bassa	2	0

Imposta dazi normale	0	1
Imposta dazi alta	-3	0
Imposta dazi altissima	-8	0
Nessuna Tassazione	5	0
Tassazione Bassa	2	0
Tassazione Normale	0	1
Tassazione Alta	-5	0
Tassazione Altissima	-10	0
Feste/fiere/eventi sociali	1	0
Assedio	-5	0
Assenza di strutture religiose	-5	0
Assenza di strutture di svago	-2	0
Assenza di strutture difensive	-3	0
Bilancio entrate/uscite positivo	1	0
0 o meno monete in cassa	-1	0
Epidemia	variabile!	-2
Bonus Strutture	9	
Ambientazione	variabile	

Sarà necessario inserire solamente quali variabili elencate corrispondono a realtà tramite il sistema 0/1: inserire nell'apposita colonna modificabile il valore 1, se la condizione è veritiera, 0 se non lo è. Tali valori andranno a sommarsi o sottrarsi automaticamente fino ad ottenere il valore di stabilità.

*Per punteggi positivi il territorio sarà quindi stabile e tenderà a fruttare: per punteggi di Stabilità pari o superiori a +8 la popolosità tenderà ad aumentare (solitamente da +100 a + 300 abitanti). Per punteggi negativi nel territorio serpeggerà il malcontento, che andrà a rispecchiarsi nelle sessioni di gioco interlive, portando tra le possibili conseguenze anche il fallimento di azioni che coinvolgono la popolazione. Per punteggi di Stabilità pari o inferiori a -10 il territorio sarà in rivolta e ciò comporterà quasi sicuramente la perdita del territorio.*

Gli effetti specifici saranno determinati di volta in volta, tenendo conto anche degli eventi Live e delle intenzioni interlive.

## Disciplina

La forza del territorio dipende dal numero e dal tipo di truppe che è possibile schierare in campo. La forza bellica non dipende però soltanto dal numero di persone che è possibile schierare, ma anche dalle strutture militari a disposizione.

La Disciplina è uno dei parametri utilizzati nella risoluzione degli scontri armati, ma le azioni di ogni personaggio possono influire in modo determinante sull'esito di uno scontro (azioni di spionaggio, sabotaggio, tradimento ecc), in altre parole, questo valore fornisce una stima valida per il confronto delle forze in campo.

Esistono, formalmente, solo due tipi di scontri tra eserciti possibili: scontro campale e assedio. A seconda della categoria in cui rientra lo scontro valgono regole diverse.

In caso di scontro campale sono da confrontare i valori della disciplina in "attacco" tra le due forze. In caso di assedio saranno da confrontarsi i valori della disciplina in "attacco" dell'assediate e quelli della disciplina in "difesa" dell'assediate.

Il numero massimo di soldati in pianta stabile che un Lord può reclutare, è visibile nella sezione "soldati reclutabili". Ovviamente, in caso di necessità, un Lord potrà coscrivere anche i contadini, ma saranno male armati ed indisciplinati; in ogni caso sono anche essi in numero limitato.

Coscrivendo contadini fino alla metà del numero massimo consentito, non si avranno conseguenze sulla produzione.

Coscrivendo i contadini in numero oltre la metà di quelli massimi, la produzione di tutte le risorse verrà bloccata e quella di cibo dimezzata.

Perché un territorio sia considerato abbastanza sicuro, è necessario avere una certa proporzione di armati tra la popolazione (mantenimento base: milizia).

Un Lord potrà contare su due diversi tipi di truppe in cui suddividere la suddetta milizia: fanti (inclusi gli arcieri) e soldati a cavallo. Questi ultimi, però, non possono essere in numero superiore ad un quarto del totale delle truppe (es: per un valore di milizia pari a 100, si potranno avere al massimo 25 soldati a cavallo).

Ogni truppa ha un costo di mantenimento (0,5 monete d'oro per ogni soldato a cavallo, 0,1 per ogni fante, 0,01 per ogni coscritto qualora ve ne siano). Ogni truppa fornisce un valore di Disciplina automaticamente calcolato e reso dal foglio, nella tabella "disciplina" (in attacco: 1 punto ogni fante, 3 punti ogni soldato a cavallo, 0,2 punti ogni coscritto)

Per trasformare un fante in soldato a cavallo il lord dovrà sostenere una spesa di 5 monete d'oro ognuno al momento del cambio di ruolo, dopo di che si applicheranno le normali spese di mantenimento.

Soldati	
Soldati reclutabili	114
Soldati reclutati	100
Coscritti reclutabili	262
Coscritti reclutati	0

Forze Militari	
Fanti	60
Cavalieri	20

La presenza o meno di strutture militari influisce sia sulla stabilità che sulla disciplina (automaticamente calcolati), possono inoltre fornire bonus di gioco.

<b>Strutture militari</b>	
Caserma	Si considera contenere abbastanza armi base per soddisfare le necessità del territorio in caso di guerra.
Accademia	Permette l'addestramento di truppe e l'immagazzinamento delle armature. Da bonus alla disciplina.
Torre di avvistamento	Permette l'avvistamento di uomini in avvicinamento.
Cinta muraria (legno)	Vulnerabile al fuoco. Fornisce valori di disciplina in difesa.
Cinta muraria (Pietra)	Per espugnare la città sono necessarie macchine da assedio e/o Altofuoco. Fornisce valori di disciplina in difesa.
Castello/Fortezza	Fornisce bonus di disciplina in difesa.

## Macchine d'assedio

Le macchine d'assedio entrano in gioco al momento di uno scontro.

Esse vanno costruite sul campo in caso di attacco, portando quindi i materiali necessari o procurandoseli in loco se possibile. Esse possono essere costruite e schierate in postazioni fisse sulle mura in pietra ed utilizzabili esclusivamente in caso di difesa (non sono spostabili).

Forniscono malus in disciplina all'avversario.

In caso di scontro campale, seguono le regole della disciplina dei soldati, saranno quindi considerati i valori dati dalle macchine in attacco per entrambi gli eserciti.

In caso di assedio con mura in legno, se per i soldati valgono le regole dell'assedio, solo per quanto riguarda le macchine saranno considerati i valori di attacco per entrambi gli eserciti (non possono essere posizionate sulle mura, ma a terra).

In caso di assedio con mura in pietra, saranno considerati i valori dati dalle macchine in attacco per l'assediate e in difesa per l'assediato.

A prescindere che ci si trovi in attacco o difesa, le macchine possono essere costruite in numero massimo cumulativo di una ogni 5 componenti di milizia (non contano quindi i coscritti).

In caso di attacco:

Ariete	1 legno	Necessario per sfondare le porte delle città.
Battifredo	2 legno 1 ferro	Necessario per sfondare le porte delle città, più efficiente dell'ariete.
Balista	4 legno, 1 ferro	-2 Disciplina dell'avversario.
Catapulta	8 legno, 1 ferro	-5 Disciplina dell'avversario ogni. Può lanciare proiettili incendiari.
Balista a torsione	14 legno, 1 ferro	-8 Disciplina dell'avversario ogni.
Trabucco	10 legno, 2 ferro	-10 Disciplina dell'avversario ognuno Può lanciare proiettili incendiari.

In caso di difesa:

Balista	4 legno, 1 ferro	-3 Disciplina dell'avversario ogni.
Catapulta	8 legno, 1 ferro	-8 Disciplina dell'avversario ogni. Può lanciare proiettili incendiari.
Balista a torsione	14 legno, 1 ferro	-10 Disciplina dell'avversario ogni.
Trabucco	10 legno, 2 ferro	-15 Disciplina dell'avversario ognuno. Può lanciare proiettili incendiari.

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

Per qualsiasi motivo un Lord può decidere di muovere guerra, con tutto ciò che ne consegue. Egli porterà il suo esercito in un altro territorio, e con esso il rispettivo valore di disciplina.

In caso di attacchi congiunti le forze e la disciplina degli eserciti si sommano.

In caso di battaglie campali saranno confronti i soli valori di attacco, in caso di assedio si confronteranno i valori di attacco dell'assediate con quelli di difesa dell'assediate.

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

## Come compilare un foglio di gestione?

Una volta a conoscenza delle informazioni precedentemente elencate e del foglio di gestione terre del proprio territorio si dovrà, per prima cosa, prendere visione delle strutture, della produzione e in generale delle condizioni “gestibili” del territorio.

Si consiglia inoltre di prendere visione della sezione wiki del territorio, in quanto può fornire utili informazioni aggiuntive.

ATTENZIONE: Il giocatore può modificare SOLAMENTE le caselle in azzurro.

Il foglio è da compilare secondo quelle che sono le intenzioni ad inizio interlive, i programmi del proprio pg.

Una volta presa visione dei valori di produzione, delle merci “mancanti” o in eccesso si dovranno decidere vendite e acquisti, sia tramite l'utilizzo dei vetturini che accordandosi con giocatori mercanti. Qualsiasi tipo di accordo e tariffa, in questo caso, è lasciato al libero arbitrio dei giocatori.

I numeri inerenti le merci andranno segnalati sia nella tabella “commerci” che nelle relative tabelle di “mantenimento” o “altre merci” nella colonna “commerci” di queste (semplicemente il numero per gli acquisti, numero con segno negativo per le vendite).

I valori monetari di entrate e uscite andranno segnalati nelle apposite tabelle nelle caselle corrispondenti.

Una volta presa visione delle strutture presenti si può decidere di volerne costruire altre (standard o meno); si dovrà in questo caso procedere come descritto nella sezione “costruzioni”.

Una volta presa visione della situazione economica e/o di stabilità si potrà decidere se modificare i valori che su questi influiscono (tasse, dazi).

E' altresì possibile gestire le truppe, come indicato nella sezione “disciplina”.

Si dovrà poi compilare la tabella delle condizioni come indicato nella sezione Stabilità.

Lo staff, dopo lo sviluppo delle risposte alle mail interlive, procederà alla correzione del documento rapportata alle azioni (es: segnalerà eventuali incassi falliti o modificati, aggiungerà o toglierà variabili di stabilità, segnalerà confermate o meno le costruzioni e i relativi tempi di completamento previsti, aggiungerà eventuali note).

Il Lord avrà quindi un determinato periodo a disposizione, annunciato tramite i canali ufficiali, per prendere visione di queste correzioni e, qualora se ne verifichi il caso, rispondere alla risposta interlive per eventuali conferme, disdette o modifiche di accordi in gioco che si riflettono sulla gestione.

Terminato questo periodo lo staff procederà all'azzeramento della gestione e questa non sarà più modificabile fino all'interlive successivo. Per azzeramento si intende: aggiornamento dei magazzini, cancellazione dei commerci, aggiornamento del fondo cassa, aggiornamento delle costruzioni completate, eventuali modifiche ai fattori di produzione, eventuali modifiche ai numeri della popolazione, ecc.

E' possibile delegare un altro giocatore alla gestione, NON un png. Sarà quindi necessario comunicare preventivamente allo staff tale intenzione così che sia possibile estendere a anche a questa seconda persona l'accesso al foglio di gestione. Il nobile avrà sempre comunque accesso al foglio di gestione.

*E' importante ricordare che il foglio di gestione corrisponde solamente alla gestione amministrativa del territorio. Interagire con i cittadini, creare leggi, amministrare la giustizia, ecc qualsiasi azione volta a consolidare la propria posizione agli occhi del popolo e degli altri nobili è lasciata alla libertà e al libero arbitrio del giocatore.*

## Changelog

- Modifiche di forma e aggiunta precisazioni;
- Modifica foglio di gestione (vedi di seguito più modifica valore di popolazione);
- Modifiche per l'allevamento dei cavalli;
- Modifiche e aggiunta precisazioni per costruzioni;
- Modifica commerci e inserimento “vetturini”;
- Modifica calcolo dei dazi;
- Inserimento nuove condizioni di stabilità;
- Modifica disciplina: gestione dei soldati e macchine da assedio.

*Attenzione. Per quanto si tratti di recitazione, è possibile che durante lo svolgimento dell'evento vengano trattati argomenti maturi, quali violenza, sesso, discriminazione, gioco d'azzardo, droga (o sostanze stupefacenti), turpiloquio che potrebbero impressionare i soggetti più sensibili.*

*Regolamento originale elaborato da Secondi Figli.*

***Auguriamo a tutti il massimo divertimento.  
Per chiarimenti sul regolamento lo Staff è disponibile via mail o messaggio privato  
alla pagina Facebook “Le Cronache del Drago Nero – GRV”.***

Il contenuto è disponibile in base alla licenza  
[Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo.](#)

