

## Punti Infra-Evento

I *Punti Infra-Evento (PI)* (ovvero azioni narrative da compiere tra un Evento e l'altro) rappresentano il tempo speso dal Personaggio in un determinato momento dell'anno e, proprio come nella vita reale, probabilmente non avrà modo di fare tutto ciò che vorrebbe. Ogni Giocatore ha a disposizione 2 Punti Infra-Evento che può usare con i propri Personaggi **principali**. Con queste azioni il Giocatore può compiere studi, sfruttare possedimenti, viaggiare, reperire Reagenti, finanziare la costruzione di edifici, etc.

Per garantirsi la possibilità di avere sempre a disposizione i propri PI, un Giocatore deve aver partecipato ad almeno uno degli ultimi tre Eventi dell'Associazione; **dopo un Evento giocato, quindi, a prescindere se il Giocatore si è iscritto o meno ai successivi tre Eventi, esso ha a disposizione 2 PI da spendere come meglio crede all'apertura dell'evento successivo.**

Ogni azione che si vuol eseguire deve essere segnalata attraverso l'apposita sezione sul sito, segnalando tramite il menù **a tendina** l'azione che si vuol intraprendere e una descrizione dell'azione stessa quando necessario (ad esempio per artigianato si dovrà indicare che oggetto si vuol creare e di quale valore)

Ogni azione che si vuol eseguire deve essere segnalata al GA alla mail indicando chiaramente Nome e Cognome, Nome del Personaggio, nome dell'azione che si vuol intraprendere e una descrizione dell'azione stessa quando necessario (ad esempio per artigianato si dovrà indicare che oggetto si vuol creare e di quale valore). Non mandate mail per modificare un'azione intrapresa. Non mandate mail per sapere a che punto sono le vostre richieste.

### Vendita Punti

È possibile "vendersi" ad altri. In pratica il personaggio compie un'azione, investendo il suo tempo, per qualcun altro e, in base ad accordi tra di loro, ottiene una ricompensa. Ad esempio il Committente potrebbe aver bisogno di difendersi dallo spionaggio e commissionare a qualcuno una difesa dalle spie nemiche.

**Usare 2 PI per la stessa Azione:** alcune azioni permettono di utilizzare fino a **2 PI** provenienti dallo stesso Giocatore. Questa possibilità è segnalata nel testo di ogni Azione.

Alcune Azioni sono identificate da parole chiave, utilizzate per definire una specifica Azione:

<b>Cumulabile</b>	Alcune Azioni riportano la dicitura [Cumulabile], che indica la possibilità di utilizzare più PI, provenienti da Giocatori differenti, per raggiungere un obiettivo comune.
<b>Bene</b>	Un Bene è qualcosa in grado di fornire una rendita, un vantaggio politico e/o amministrativo, etc.

Eventuali abilità specifiche di ogni pg potrebbero indicare metodi di spesa dei PI differenti

## Azioni Personali

### Azione di Stato [Cumulabile]

**Costo:** 1 PI

**Requisito:** *Linguista Elempiano 1*

Un Personaggio può chiedere udienza a un rappresentante PNG di un altro Regno per discutere con lui di situazioni, cose o persone. A insindacabile giudizio del GA, questa Azione potrebbe non sortire alcun effetto, ma il PI speso è comunque utilizzato. Più Giocatori possono spendere 1PI per la medesima Azione di Ambasceria, aumentando la possibilità di successo dell’Azione

### Cercatore di Reagenti Rari [Cumulabile]

**Costo:** 1 PI

Il Personaggio può organizzare una spedizione alla ricerca di Reagenti Rari direttamente nel luogo d’origine. Ottiene così un numero variabile di Dosi di un singolo Reagente Raro dipendente dal Reagente stesso, dal periodo dell’anno e dall’eventuale situazione politica del luogo in cui si trova il Reagente, ad insindacabile giudizio del GA. Il prezzo per questa spedizione è di un numero di Monete d’Argento variabile (comunicata dal GA). Il Giocatore dovrà, all’Evento successivo, versare il denaro speso in fase di Segreteria, ottenendo così i Cartellini dei Reagenti raccolti. Il costo non può essere abbassato a meno di una moneta d’argento.

Il Tag [Cumulabile], per questa Azione, indica che è possibile per più PG intraprenderla insieme: più PI vengono Spesi, più sarà basso il costo finale del Reagente Raro (fino ad ottenerlo senza alcuna spesa).

### Controspionaggio [Cumulabile]

**Costo:** 1 PI

**Requisito:** *Informatore 1*

Un Personaggio con *Informatore* può cercare di contrastare una spia che indaghi su di lui o su un territorio, indicando chiaramente chi o cosa si intende difendere dallo spionaggio.

Nel caso di Spie posizionate con l’Azione *Spiare*:

- A parità di livello di *Informatore*, il Controspionaggio riesce ad eliminare la spia.
- Con un Cerchio di Informatore superiore del Personaggio che spia, si ottengono informazioni sul mandante.
- Se il valore di *Informatore* è inferiore a quello della spia, non si riuscirà a fermare lo spionaggio.

## **Sfruttamento delle concessioni**

**Costo:** *variabile*

**Requisito:** *Istruzione Accademica*

Un Personaggio che ha delle proprietà o gode dell'utilizzo di concessioni, può farle fruttare ottenendo denaro, Reagenti o altri generi di beni. Le quantità ottenute possono variare ed essere soggette ad eventi narrativi, sotto l'insindacabile giudizio del GA.

ES: un'epidemia nella zona dove un Personaggio amministra una miniera, potrebbe abbassarne drasticamente la rendita.

## **Interloquire**

**Costo:** *1 PI*

**Requisito:** *Istruzione Accademica*

Il Personaggio può chiedere di parlare con un rappresentante del suo Regno per discutere di una o più questioni. L'interazione con il PNG avverrà entro l'Evento successivo, nei modi indicati dal GA.

## **Missione [Cumulabile]**

**Costo:** *1 PI*

**Speciale:** *per Trama durante il successivo Live sono necessari almeno 5 PI di giocatori diversi.*

È possibile spendere PI per contribuire a una missione precedentemente concordata con il GA.

La missione avrà luogo durante l'Evento per cui si effettua la spesa dei PI.

Il numero di PI complessivi necessari per dare inizio alla missione sarà indicato dal GA, una volta accettata la richiesta. È quindi necessario scrivere la propria idea al Gruppo

Ambientazione prima di comunicare la spesa del/dei PI. Una missione potrebbe non concludersi con una sola spedizione e richiedere la spesa di più PI tra un Evento e l'altro.

Più Giocatori possono spendere 1 PI per la medesima Azione di Missione.

## **Prestare Servizio**

**Costo:** *1 PI*

**Utilizzabile:** *2 volte*

Il Personaggio lavora per conto di un Regno, mettendo a disposizione le proprie capacità. Gli Esploratori saranno impiegati per pattugliare il territorio, i soldati per difendere i confini o addestrare le truppe, gli arcanisti per compiere ricerche e studi, etc. Il Personaggio viene ricompensato con 1 Moneta d'Argento, ritirabile in fase di Segreteria all'Evento successivo. È possibile spendere fino a 2 PI per questa Azione, ottenendo 3 Monete d'Argento invece che 1.

## **Raccolta di Reagenti Comuni**

**Costo:** 1 PI

**Utilizzabile:** 2 volte

Il Personaggio impiega parte del proprio tempo per la raccolta di Reagenti Comuni direttamente nel luogo d'origine. Ottiene così un numero variabili di Dosi di un singolo Reagente Comune dipendenti dal Reagente stesso, dal periodo dell'anno e dall'eventuale situazione politica del luogo in cui si trova il Reagente, ad insindacabile giudizio del GA. Questi Reagenti non hanno alcun costo in moneta di Gioco.

Utilizzando questa Azione due volte, è possibile ottenere un numero variabile di Dosi di Reagenti differenti.

## **Ricerca [Cumulabile]**

**Costo:** 1 PI

**Requisito:** Istruzione Accademica

Il Personaggio spende parte del proprio tempo per compiere una ricerca approfondita su un argomento sui cui ha la possibilità di fare ricerca (ogni ricerca va approvata dal GA prima di poter iniziare).

Le Ricerche potrebbero dare esito negativo indipendentemente dal numero di PI spesi.

I risultati della ricerca verranno comunicati, compatibilmente con gli impegni del GA, al pg solo alla conclusione della stessa, o infra evento o da un png all'evento successivo alla conclusione della ricerca.

Più Giocatori possono spendere PI per la medesima Azione di Ricerca, aumentando la possibilità di successo della stessa

## **Rituale Sperimentale**

**Costo:** 1 PI

**Utilizzabile:** 1 volta

**Requisito:** Ritualista Sperimentale

Il Personaggio compie studi pratici sulla realizzazione di un Rituale Sperimentale che vuole effettuare al prossimo Evento. Potrebbe scoprire Reagenti alternativi da usare, un modo più efficace di proteggersi durante il Rituale oppure cosa rischierebbe in caso di fallimento.

È possibile spendere fino a 1 PI per questa Azione, proponendo un Rituale Sperimentale nuovo o utilizzando il PI per replicare, nel medesimo Evento, un Rituale Sperimentale già effettuato.

Questa Azione è essenziale per compiere un Rituale Sperimentale e richiede:

1. Avere in Scheda l'Abilità *Ritualista Sperimentale*.
2. Inviare al GA, entro la chiusura dell'Iscrizione all'Evento, il testo **completo** del Rituale sperimentale. Il GA, a suo insindacabile giudizio, può respingere il testo inviato: in questo caso il PI speso viene recuperato (ed è possibile investirlo nuovamente entro la chiusura delle Iscrizioni).
3. Insieme al testo del Rituale, è necessario inviare al GA una proposta "scenografica". Un Rituale Sperimentale scenico avrà maggiore probabilità di successo.

## Spiare

**Costo:** 1 PI

**Requisito:** *Informatore* 1

Un Personaggio con l'Abilità *Informatore* può inviare uno dei suoi *contatti* in un luogo specifico a spiare un Personaggio (o un territorio), in modo da scoprire i suoi movimenti. Riceverà dal GA un resoconto in base al suo livello di *Informatore* e, nel caso di Personaggi, potrà scoprire quali sono le *Azioni Infra-Evento Personali* compiute da essi. La spia potrebbe tuttavia essere scoperta, probabilità variabile in base all'insindacabile giudizio del GA e all'eventuale quantità di PI utilizzati nel Controspionaggio, e quindi morire o mettere nei guai il mandante!

Se in possesso dell'Abilità *Mercato Nero*, il Personaggio può indicare di cercare al **Mercato Nero** le informazioni che desidera.

In questo caso, pagando un obolo, può ottenere un bonus al risultato di *Informatore* (a insindacabile giudizio del Gruppo Ambientazione)

Questa Abilità può essere scoperta e portata all'attenzione delle autorità competenti da un altro Giocatore (e quindi dal Personaggio) che utilizzi una Azione contrapposta, come lo Spionaggio. Allo stesso modo, il GA può creare, a suo insindacabile giudizio, situazioni che potrebbero portare un determinato Personaggio/Regno a scoprire il contrabbando.

## Azioni Territoriali

I Personaggi che sono responsabili di un territorio, come governatori, membri di famiglie reali, maestri di accademie o vescovi di chiese, hanno accesso ad una ulteriore tipologia di azione in cui poter spendere i propri Punti Infra-Evento, le **Azioni di Governo**. Una Azione di Governo funziona allo stesso modo di tutte le altre Azioni Infra-Evento: rappresenta il tempo del Personaggio quando viene speso per gestire le incombenze del governo del suo territorio: promulgare leggi, presenziare ad udienze, progettare ricostruzioni, intessere rapporti diplomatici, gestire le richieste o le proteste della popolazione, far fronte ad eventuali emergenze.

In termini di Gioco, NON spendere almeno due Punti Infra-Evento in Gestione del territorio o Fronteggiare Emergenze significa lasciare la gestione del territorio nelle mani di delegati, consiglieri e facenti-funzione. Ci si potrà aspettare un lavoro ben fatto ma non eccezionale, un crescente distacco da parte della popolazione verso il proprio governatore assenteista, e, a lungo termine, un lento declino di risorse e ricchezze, fino all'emergere di situazioni di emergenza che sarà dispendioso e difficile fronteggiare.

Non compiere alcuna Azione sul proprio Territorio potrebbe scatenare ripercussioni IG che andranno poi sanate. Continuare a ignorare il proprio Territorio porterà, molto probabilmente, a perderlo.

Ogni territorio ha 6 parametri i cui valori variano da 1 a 10 (tranne ricchezza che ha solo 3 livelli):

- **Ricchezza:** indica quanto un territorio è ricco di risorse sfruttabili. Il parametro non dipende dalla gestione del territorio e difficilmente cambierà. Esso indica, inoltre, l'introito base che il governatore può ricevere in caso di sfruttamento del territorio;
- **Prosperità:** indica quanto un territorio è prospero economicamente;
- **Cultura:** indica quanto la popolazione di un territorio è alfabetizzata e acculturata;
- **Sicurezza:** indica quanto la popolazione si sente al sicuro e quanto il territorio è soggetto ad avere briganti o infiltrazioni estere;
- **Esercito:** indica quanti soldati il territorio mette a disposizione del regno e la preparazione degli stessi;
- **Scorte:** indica quanto sono pieni i granai del territorio e quanto esso è pronto ad affrontare una eventuale carestia;
- **Felicità:** indica l'apprezzamento della popolazione verso il governatore e il regno a cui appartengono.

A parte il primo parametro, tutti gli altri subiscono alterazioni a seconda di come il governatore gestisce la propria baronia. Ogni costruzione, ogni azione (o mancanza di esse) può portare al cambiamento di uno o più parametri.

Essi verranno visualizzati dai giocatori con frasi indicative della situazione senza mostrare il numero effettivo.

In termini di Gioco, per mantenere lo *status quo* di un territorio governato sarà necessario investire almeno un Punto Infra-Evento in una Azione di Governo **due volte all'Anno**. Compiere un numero maggiore di Azioni di Governo significa prendersi cura del proprio territorio, migliorarlo, essere aggiornati sulla situazione ed essere percepiti come

governatori presenti ed efficaci. La scelta di quali Azioni di Governo intraprendere determinerà, a lungo termine, il tipo di impronta politica, sociale ed economica che verrà impressa sul territorio in questione.

**N.B.1** Queste dinamiche sono da intendersi come indicative, mai vincolanti. Ad insindacabile giudizio del GA, eventi e contingenze di gioco possono determinare condizioni favorevoli o sfavorevoli che vanno ad influire sull'efficacia delle Azioni di Governo, e ad aumentare o diminuire la frequenza richiesta per la spesa dei Punti Infra-Evento del Giocatore che ha in gestione il territorio.

**N.B.2** Tutte le Azioni di Governo hanno pesanti conseguenze a livello narrativo, le cui ripercussioni possono andare ben oltre il semplice effetto indicato nelle seguenti descrizioni. Vi raccomandiamo di stare attenti.

Ogni Governatore (e solo lui) può spendere PI infraevento per effettuare azioni sul territorio. Ad oggi i PI spendibili sono:

### **Gestione Territorio:**

**Costo:** 1 PI (da spendere ALMENO 2 volte l'anno, condiviso con Fronteggiare Emergenza)

Questo Pi rappresenta la gestione ordinaria del territorio, amministrazione dei territori e delle giustizie; assicura che nel territorio le cose vadano bene, e a meno di eventi specifici non si verificheranno emergenze, l'uso di questo PI o di Fronteggiare emergenza almeno due volte l'anno serve per evitare effetti negativi. Il mancato utilizzo di questi PI potrebbe portare alla perdita del titolo di Governatore con tutte le conseguenze in gioco che questo può comportare

### **Azione territoriale**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore di un territorio promulga una semplice ordinanza che va ad operare cambiamenti di diversa natura all'interno del territorio (sicurezza, economia, azioni militari, azioni diplomatiche ecc.)

### **Grandi Opere [Cumulabile]**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore adopera le proprie risorse per finanziare o co-finanziare la costruzione o la ristrutturazione di un edificio di interesse per l'intero territorio. Vedi la sezione "Costruzioni" per le opere edificabili.

Secondo il giudizio del GA, potrebbe essere necessario scegliere questa azione più volte per opere di particolare complessità o magnificenza.

### **Sfruttamento Risorse Del Territorio**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore può, quando lo ritiene necessario, dare fondo alle risorse naturali e umane del proprio territorio per ottenerne denaro, Reagenti o altri generi di Beni. Le quantità e il tipo di Beni ottenuti possono cambiare, sotto l'insindacabile giudizio del GA, sulla base delle risorse presenti sul territorio, su eventuali condizioni narrative e sulla frequenza di uso di questa Azione.

Ad esempio, il Governatore di un territorio dotato di una grande riserva di un certo Reagente può utilizzare questa Azione per ottenerne una grande quantità, ma ripetere questa stessa Azione per molte volte di seguito potrà dare

risultati decrementali; oppure, il Governatore di un territorio può sempre attingere alle casse di denaro del proprio territorio, ottenendo una o più Moneta d'Argento, ma eccedere in questa Azione andrà a detrimento della gestione economica del territorio stesso, rendendo potenzialmente meno efficaci le altre Azioni di Governo. Vedi sezione "Risorse"

### **Fronteggiare un'Emergenza [Cumulabile]**

**Costo:** 1 PI (da spendere *ALMENO 2 volte l'anno, condiviso con Gestione del territorio*)

Questa Azione è selezionabile solo se narrativamente il territorio amministrato dal Governatore si trova in una qualche situazione di Emergenza. In un tale caso è possibile utilizzare questa Azione per tentare di fronteggiarla, secondo tempi e modi da concordare con il GA.

Questa Azione di Governo è Cumulabile, ovvero può essere sostenuta da PG appartenenti a quel Territorio.

### **Decreto**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore di un territorio promulga una semplice ordinanza che ha valore di legge, specificandone la durata (massimo 1 anno). Queste ordinanze possono riguardare la messa al bando di uno specifico Bene, una pratica religiosa o un'Arte, o viceversa possono essere atte ad incentivare un determinato tipo di attività, oppure ancora possono modificare la gravità di un crimine, da minore, a grave, a massimo.

Questa Azione può essere scelta due volte, per promulgare due ordinanze separate.

**Nota:** questa Azione di Governo deve essere segnalata sul relativo Forum Territoriale (se attivo) con un post IG.

### **Politica Economica**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore di un territorio si mette al lavoro per operare cambiamenti all'economia del proprio territorio: abbassare o alzare la pressione fiscale, su un determinato Bene, attività o categoria sociale, finanziare opere pubbliche, assegnare priorità a specifici tipi di importazioni o esportazioni.

### **Rispondere alle Udienze**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore di un territorio dedica il proprio tempo ad ascoltare le richieste, le lamentele o le proposte dei propri sottoposti, prendendo decisioni ed emettendo giudizi e sentenze a chi li richiede. Questo avverrà entro l'Evento successivo, secondo le dinamiche e i tempi indicati dal GA.



## **Azione Diplomatica**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore può impegnarsi a tessere buoni rapporti con i territori confinanti con quello da lui amministrato. Dovrà contattare il GA ed illustrare il tipo di interazione che intende avere con il PNG reggente di un territorio confinante con il proprio. Questa interazione avverrà entro l'Evento successivo, secondo le dinamiche e i tempi indicati dal GA.

## **Azione Militare**

**Costo:** 1 PI

Il Governatore può imporre una politica militare alle forze del proprio territorio, facendo sì che i corpi militari si concentrino a svolgere compiti specifici. A titolo di esempio, alcuni di questi compiti comprendono:

- Addestramento (aumentare le routine di esercitazioni che i soldati e i corpi di guardia svolgono quotidianamente, per migliorarne le prestazioni e la capacità reattiva)
- Arruolamento (aumentare gli sforzi di sergenti e ufficiali verso la ricerca di persone idonee a prendere servizio attivo, per rinforzare l'esercito in cambio di un maggiore costo di mantenimento)
- Polizia (schierare parte dell'esercito a pattugliare le città del territorio, un'efficace risposta al crimine in cambio di una diminuita prestazione dell'esercito durante eventi di natura bellica)
- Schieramento al confine (azione ritenuta ostile da parte del territorio sul cui confine viene schierato l'esercito, può venire considerata il primo passo verso un conflitto aperto)

Invio di aiuti (inviare truppe a sostenere le azioni militari di un alleato confinante, diminuendo la capacità del proprio esercito ma ottenendo un grande miglioramento nei rapporti diplomatici)

## Gestione della Baronia

### Risorse

Ogni territorio a un numero variabile di risorse (che dipendono, anche, dalla ricchezza del territorio) che possono essere sfruttate dal governatore e dalla popolazione del territorio. Alcune delle risorse risultano "già sfruttate" e presenti in bilancio in quanto le baronie erano già abitate prima che i personaggi prendessero le redini del comando del territorio.

Le risorse possono essere:

**-Reagenti:** racchiudono molti dei reagenti comuni sfruttabili tramite allevamenti / piantagioni / miniere. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento / piantagione. A scelta del governatore, possono generare un numero fisso di reagenti al posto di moneta sonante.

**-Materiale Speciale:** racchiudono tutti i materiali usabili per la forgia e la creazione di armi e armature speciali. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento. A scelta del governatore, possono generare un numero fisso di lingotti al posto di moneta sonante.

**-Materiale da Costruzione:** racchiudono tutti i materiali usabili per la costruzione di alcuni edifici (vedere sotto). Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento/piantagione. A scelta del governatore, possono generare materiali adeguati alla costruzione di edifici.

**-Merce Pregiata:** racchiudono le merci che esulano i primi tre gruppi e sono un'ottima merce di scambio. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento/piantagione.

**-Extra:** racchiudono tutte le risorse che non generano introiti o che non sono effettivi beni materiali. es: Snodi ritualistici che possono essere tramutati in circoli rituali tramite cerchi di Azul-Krunk.

**Attenzione:** una delle risorse Extra è chiamata "Campi&Pascoli&ZonePesca". Essa indica se un territorio ha abbastanza fonti di cibo per sopravvivere autonomamente, se può generare surplus (quindi introiti) oppure se deve importare viveri (malus al bilancio). Questa risorsa impatta direttamente sulle scorte e sulla felicità di un territorio.

### Costruzioni

Un governatore può costruire vari edifici nel suo territorio per migliorare la situazione della popolazione. Ogni edificio impatta diversamente sull'economia e sui parametri del territorio.

Ogni edificio ha un costo (in PI, risorse, monete, ecc.), ha un livello (che ne indica la complessità) e potrebbe avere un altro edificio come requisito.

Esistono quattro tipologie di edificio:

## Regolamento 4.1 2021 - Punti Infraevento

-**Mercantile**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente sulla Prosperità del Territorio e sul commercio del Regno. Sono inclusi gli edifici che sfruttano le Risorse.

-**Militare**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente su Sicurezza ed Esercito. In seconda battuta impattano anche sulla forza dell'esercito del Regno di appartenenza

-**Sociale**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente su Cultura e Felicità.

-**Extra**: le costruzioni particolari che possono o non possono avere un impatto sui parametri di un Territorio. Esempio: i Circoli Rituali o le sedi di Ambasciata.

Attualmente le costruzioni fattibili sono:

**-NOME (Livello) [Costo] {Requisito}: Descrizione**

### Mercantili

-**PORTO** (lvl 1) [1 PI]: Un molo dedicato al carico e allo scarico di un paio di navi per volta

-**GRANDE PORTO** (lvl 2) [2 PI] {Porto}: svariati moli coordinati con alcuni magazzini per la gestione di un buon afflusso di traffico navale

-**PORTO SPECIALIZZATO** (lvl 3) [3 PI] {Grande Porto}: un Grande Porto attrezzato al commercio e allo stoccaggio di un particolare tipo di merce

-**FARO** (lvl 1) [1 PI]: Alta costruzione con un fuoco di segnalazione utile alle navi per evitare gli scogli o la costa durante i momenti di poca visibilità

-**GRANDE FARO** (lvl 2) [1 PI] {Faro}: Complessa ed enorme costruzione con un sistema di specchi e fuochi per segnalare in largo anticipo alle navi la presenza della costa e degli scogli.

-**MERCATO** (lvl 1) [1 PI] [1 PI]: semplice piazza dove i mercanti possono piazzare le proprie bancarelle temporanee per scambiare e vendere le proprie merci ai cittadini

-**MERCATO APERTO** (lvl 2) [2 PI] {Mercato}: grande piazza con alcune strutture fisse dove i mercanti possono scambiare e vendere le proprie merci ai cittadini

-**BAZAR** (lvl 3) [3 PI] {Mercato Aperto}: complessa costruzione composta di vari negozi al centro di una piazza dove i mercanti possono piazzare bancarelle per vendere e scambiare merci.

-**MIGLIORAMENTO FLUVIALE** (lvl 1) [1 PI]: Lavori di consolidamento dei tratti fluviali per renderli navigabili da chiatte spesso trainate da animali da soma

-**VIA MERCANTILE FLUVIALE** (lvl 2) [2 PI] {Miglioramento Fluviale}: Ampliamento e consolidamento dei percorsi fluviali in modo da renderli navigabili da piccole navi mercantili

-**MIGLIORAMENTO STRADALE** (lvl 1) [1 PI]: Miglioramento delle reti stradali per permettere ai viaggiatori di percorrere più facilmente il territorio

-**VIA MERCANTILE** (lvl 2) [2 PI] {Miglioramento Stradale}: Miglioramento generale della viabilità terrestre nel territorio. Creazione di stazioni di sosta per le carovane mercantili

-**MINIERA** (lvl 1) [1 PI]: Miniera per lo sfruttamento di Vene e Giacimenti

-**ALLEVAMENTO** (lvl 1) [1 PI]: Allevamento per lo sfruttamento di bestiame e animali da reagenti

-**PIANTAGIONE** (lvl 1) [1 PI]: Piantagione per lo sfruttamento di distese boschive e di reagenti

## Militari

- CASERMA** (lvl 1) [1 PI]: Piccolo edificio usato dalla milizia cittadina
- ACCADEMIA MILITARE** (lvl 2) [2 PI] {Caserma}: Edificio di media grandezza usato per coordinare e addestrare al meglio la milizia.
- ACCADEMIA MILITARE SPECIALIZZATA** (lvl 3) [3 PI] {Accademia Militare}: Accademia Militare con edifici atti all'addestramento di truppe specializzate in un tipo di combattimento
- PORTO MILITARE** (lvl 1) [1 PI]: un molo dedicato all'attracco di un paio di navi militari
- ARSENALE** (lvl 2) [2 PI] {Porto Militare}: alcuni moli dedicati all'attracco di navi militari coadiuvati da macchinari usati per riparare le navi danneggiate
- BACINO DI CARENAGGIO** (lvl 3) [3 PI] {Arsenale}: Edificio usato per la costruzione e il varo di nuove navi militari e non
- FORTIFICAZIONE CITTADINA** (lvl 1) [1 PI]: Semplici mura non calpestabili che circondano la città con torrette di guardia.
- FORTIFICAZIONE CITTADINA MIGLIORATA** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazione Cittadina}: Doppie mura calpestabili rinforzate che circondano la città con Torri a guardia della stessa.
- FORTIFICAZIONI MARITTIME** (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo la costa
- FORTIFICAZIONI MARITTIME MIGLIORATE** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Marittime}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo la costa
- FORTIFICAZIONI MERIDIONALI** (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine sud
- FORTIFICAZIONI MERIDIONALI MIGLIORATE** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Meridionali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine sud
- FORTIFICAZIONI OCCIDENTALI** (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine ovest
- FORTIFICAZIONI OCCIDENTALI MIGLIORATE** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Occidentali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine ovest
- FORTIFICAZIONI ORIENTALI** (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine est
- FORTIFICAZIONI ORIENTALI MIGLIORATE** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Orientali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine est
- FORTIFICAZIONI SETTENTRIONALI** (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine nord
- FORTIFICAZIONI SETTENTRIONALI MIGLIORATE** (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Settentrionali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine nord

## Sociali

- TEATRO** (lvl 1) [1 PI]: Piccolo edificio usato per piccole opere teatrali
- ANFITEATRO** (lvl 2) [2 PI] {Teatro}: Grande edificio usato per opere teatrali e spettacoli vari
- ARENA** (lvl 3) [3 PI] {Anfiteatro}: Complesso e imponente edificio usato per spettacoli di varia natura (alcuni anche cruenti a seconda del volere del governatore)
- ACQUEDOTTO** (lvl 1) [1 PI]: Struttura in pietra per la distribuzione dell'acqua

## Regolamento 4.1 2021 - Punti Infraevento

- FONTANE** (lvl 2) [2 PI] {Acquedotto}: Varie strutture in pietra che adornano le città del territorio e forniscono acqua ai cittadini
- TERME** (lvl 3) [3 PI] {Fontane}: Edifici in pietra che distribuiscono acqua e migliorano la felicità e il livello di salute della popolazione
- BIBLIOTECA** (lvl 1) [1 PI]: Edificio contenente vari tomi di cultura generale
- GRANDE BIBLIOTECA** (lvl 2) [2 PI] {Biblioteca}: Grande edificio contenente varie stanze divise per argomenti. Sono presenti un gran numero di testi che trattano le più disparate conoscenze
- BIBLIOTECA SPECIALIZZATA** (lvl 3) [3 PI] {Grande Biblioteca}: Grande Biblioteca con un'alta specializzazione in tomi di un argomento specifico. Talvolta è possibile trovare testi rari di quella particolare branca
- CARCERE** (lvl 1) [1 PI]: Edificio usato per rinchiudere i criminali
- PENITENZIARIO** (lvl 2) [2 PI] {Carcere}: Complesso edificio usato per rinchiudere e cercare di riabilitare un gran numero di criminali
- CASA DEL GOVERNATORE** (lvl 1) [1 PI]: Modesta casa signorile usata dal governatore
- VILLA DEL GOVERNATORE** (lvl 2) [2 PI] {Casa del Governatore}: Sfarzosa villa usata dal governatore per mostrare la prosperità del Territorio
- PALAZZO DEL GOVERNATORE** (lvl 3) [3 PI] {Villa del Governatore}: Favoloso palazzo usato dal governatore per ostentare l'opulenza del suo Territorio e il suo potere
- GIARDINI** (lvl 1) [1 PI]: Area di verde ben tenuta dove i cittadini possono rilassarsi
- GIARDINI LUSSUREGGIANTI** (lvl 2) [2 PI] {Giardini}: Lussureggiante area di verde contenente esemplari particolari di flora dove i cittadini possono rilassarsi e contemplare la bellezza della natura
- GRANAI** (lvl 1) [1 PI]: edifici adibiti al contenimento delle scorte
- GRANDI GRANAI** (lvl 2) [2 PI] {Granai}: grandi edifici adibiti al contenimento di scorte di viveri bastanti per sopravvivere indenni a una carestia
- CLINICA** (lvl 1) [1 PI]: piccolo edificio dove i cittadini vengono curati dai piccolo malanni
- OSPEDALE** (lvl 2) [2 PI] {Clinica}: complesso edificio che può curare un buon numero di cittadini anche da malanni più gravi
- OPERA ARTISTICA** (lvl 1) [1 PI]: Statua/quadro/altro che abbellisce le strade della capitale del Territorio
- SCUOLA ALCHEMICA** (lvl 1) [1 PI]: Edificio per lo studio e l'addestramento di alchimisti
- ACCADEMIA ALCHEMICA** (lvl 2) [2 PI] {Scuola Alchemica}: Grande edificio l'addestramento di alchimisti esperti. All'interno praticano esperimenti e studiano nuovi modi di manipolare i reagenti alchemici
- ACCADEMIA ALCHEMICA SPECIALIZZATA** (lvl 3) [3 PI] {Accademia Alchemica}: Accademia alchemica con un'ala specializzata nello studio e nella preparazione di specifici composti alchemici
- SEDE DI GILDA** (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito a sede di una delle gilde elaviane (attualmente divise per regno)
- SEDE MAGGIORE** (lvl 2) [2 PI] {Sede di Gilda}: Grande edificio adibito a Sede Maggiore di una delle gilde elaviane (attualmente divise per regno)
- SEDE CENTRALE** (lvl 3) [3 PI, Azioni IG] {Sede Maggiore}: Complesso edificio adibito a Sede Centrale di una delle gilde elaviane (riguardante l'intera penisola)

## Regolamento 4.1 2021 - Punti Infraevento

- TAVERNA** (lvl 1) [1 PI]: Luogo di svago per i cittadini e i forestieri
- LOCANDA** (lvl 2) [2 PI] {Taverna}: Luogo di svago e di riposo per i cittadini e i forestieri
- LOCANDA LUSSUOSA** (lvl 3) [3 PI] {Locanda}: Luogo di svago e di riposo per i cittadini e i forestieri, anche di alto lignaggio
- BORDELLO** (lvl 1) [1 PI]: Luogo di "svago" per i cittadini e i forestieri
- CASA DI PIACERE** (lvl 2) [2 PI] {Bordello}: Luogo dove poter soddisfare ogni capriccio per il giusto prezzo
- TRIBUNALE** (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito ai processi
- PATIBOLO** (lvl 2) [2 PI] {Tribunale}: Edificio adibito ai processi con annesso patibolo per le pene capitali
- TEMPIO** (lvl 1) [1 PI]: Semplice luogo di culto presieduto da un sacerdote della divinità
- GRANDE TEMPIO** (lvl 2) [2 PI] {Tempio}: Imponente luogo di culto presieduto da un'alta carica della divinità e da svariati sacerdoti minori
- TEMPIO CENTRALE** (lvl 3) [3 PI] {Grande Tempio}: Sede centrale del culto della divinità nella penisola elaviana
- SCUOLA** (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito all'insegnamento base (leggere, scrivere, far di conto)
- LICEO** (lvl 2) [2 PI] {Scuola}: Edificio adibito all'insegnamento più accademico (Storia, lingue, matematica complessa, scienze varie)
- UNIVERSITÀ** (lvl 3) [3 PI] {Liceo}: Edificio, spesso guidato da sacerdoti di Galtea, adibito all'insegnamento accademico più complesso

### Extra

- SEDE DI AMBASCIATA** (lvl 1) [1 PI, Azioni IG]
- CIRCOLO RITUALE - PASSAGGIO** (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]
- CIRCOLO RITUALE - PICCOLO** (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]
- CIRCOLO RITUALE - GRANDE** (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]
- CIRCOLO RITUALE - PROFONDO** (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]

## Bilancio

Addendi e Sottraendi del territorio. Definisce quanto il governatore guadagna se sfrutta le risorse dello stesso. Ricordate che se un territorio viene sfruttato in continuazione le risorse tendono a diminuire e la gente a non prenderla bene.

## Storico

Storico delle azioni compiute sul territorio.