

Indice

Capitolo 1	Introduzione alla Terza Edizione	2
1.2	Scopo dell'aggiornamento	2
1.3	Organizzazione del Regolamento	3
1.4	Consigli per i Principianti	3
1.5	Sommario del Gioco	4
1.6	Dove scoprire qualcosa di più su Magic Realm	5
1.7	Definizioni	6
Capitolo 2	Una guida ai Componenti	7
2.1	La Mappa	7
2.2	Abitanti	9
2.3	Averi e Carte Incantesimi	11
2.4	Le Schede delle Apparizioni e delle Esplorazioni	15
2.5	Componenti dei Personaggi	17
2.6	Il Registro del Destino	18
2.7	Componenti errati	19
Capitolo 3	Preparare il Gioco	20
3.1	Fase 1 Preparare le Schede delle Apparizioni e delle Esplorazioni	20
3.2	Fase 2 Costruire la Mappa	22
3.3	Fase 3 Selezionare un Personaggio	24
3.4	Fase 4 Piazzare le pedine Visitatore/Missione	26
3.5	Fase 5 Piazzare le pedine Mappa	26
3.6	Fase 6 Rivelare le Residenze	27
Capitolo 4	Meccaniche di Gioco	29
4.1	Lanciare i Dadi	29
4.2	Pedine Azione	29
4.3	Averi	30
4.4	Carte Tesoro	31
4.5	Condividere Informazioni e Spiare	33
4.6	Magia	34
4.7	Procedure del lancio dei Dadi	41
Capitolo 5	Riepilogo del Turno	42
5.1	Sequenza di Gioco Giornaliera	42
5.2	Risoluzione del Combattimento in una Locazione	43
5.3	Round di Combattimenti	43
Capitolo 6	Iniziare un Nuovo Giorno	46
6.1	Progredire del Giorno	46
6.2	Alba	46
6.3	Mattino	48
Capitolo 7	Giorno	50
7.1	Determinare l'Ordine del Turno	50
7.2	Inizio di una Fase	50
7.3	L'Attività Muovere	53
7.4	L'Attività Nascondersi	57
7.5	L'Attività Esplorare	57
7.6	L'Attività Commerciare	63
7.7	L'Attività Assoldare	65
7.8	L'Attività Riposare	69
7.9	L'Attività Vigilare	69
7.10	L'Attività Incantare	69
7.11	L'Attività Seguire	71
7.12	Fine della Fase – Blocco	72
7.13	Fine del Turno – Abitanti Attivi	74
Capitolo 8	Sera	78
8.1	Tramonto e Inizio della Sera	78
8.2	Nativi combattenti	79
8.3	Fase Incontro	80
8.4	Fase Combattimento	86
8.5	Affaticamento e Ferite	105
8.6	Disingaggio	106
8.7	Spoglie del Combattimenti	106
8.8	Concludere i Combattimenti nelle Locazioni	107

Capitolo 9	Termine della Partita	109
9.1	Morte dei Personaggi e Ripartenze	109
9.2	Lasciare la Partita	109
9.3	Vittoria e Calcolo del Punteggio	110
Capitolo 10	Regole Avanzate e Opzionali	112
A	<u>Capacità Avanzate dei Personaggi</u>	112
A.1	Ferite Gravi	112
A.2	Imboscate	112
A.3	Attività Vola	112
A.4	Occultare	112
A.5	Lasciare	113
A.6	Abilità opzionali	114
B	<u>Regole opzionali per Abitanti</u>	115
B.1	Mostri Tranquilli	115
B.2	Mostri Preparati	115
B.3	Teste dei Draghi	116
B.4	Nativi in Guardia	116
B.5	Tradimento Esteso	116
B.6	Rancore e Gratitudine	117
B.7	Rancore e Gratitudine Estesi	117
C	<u>Regole Avanzate sulla Magia</u>	117
C.1	Magia Avanzata	117
C.2	Incantesimi Benefici	117
C.3	Artefatti e Libri di Incantesimi Avanzati	118
C.4	Potere dell'Abisso	118
C.5	Incantesimi Automatici	119
D	<u>Meccaniche di Gioco Estese</u>	119
D.1	Stagioni e Meteo	120
D.2	Commercio	121
D.3	Combattimento	122
E	<u>Espandere il Reame</u>	125
E.1	Gioco in Solitario	125
E.2	Modificare la Durata di una Partita	125
E.3	Partita con Finale Improvviso	126
E.4	Personaggi Multipli	126
E.5	Potenziamento	127
E.6	Potenziamento Esteso	128
E.7	Combinare i Reami	129
Liste		
A	Armi	Appendice 1
B	Protezioni	Appendice 1
C	Cavalli, Mostri e Nativi	Appendice 2
D	Prezzi	Appendice 4
E	Attività del Giorno	Appendice 5
F	Azioni della Fase Incontro	Appendice 5
G	Lista dei Tesori	Appendice 6
G.1	Tesori fra Tesori	Appendice 6
G.2	Carte Alba	Appendice 7
G.3	Carte Giorno	Appendice 8
G.4	Carte ad Utilizzo Singolo	Appendice 8
G.5	Carte che Utilizzano Tabelle	Appendice 9
G.6	Carte che Modificano Pedine Azione	Appendice 9
G.7	Riposo Istantaneo	Appendice 10
G.8	Carte Stivali	Appendice 10
G.9	Carte Guanti	Appendice 10
G.10	Carte Armi e Protezioni	Appendice 10
G.11	Carte che Modificano le Armi	Appendice 11
G.12	Carte che Modificano il Combattimento	Appendice 11
G.13	Sorgenti di Colore Magico	Appendice 12
G.14	Artefatti e Libri di Incantesimi	Appendice 12
G.15	Tesori con Incantesimi	Appendice 13

H	<u>Incantesimi</u>		Appendice	15
H.1	Invocazioni	Incantesimi Tipo †	Appendice	15
H.2	Riti Pagani	Incantesimi Tipo ♀	Appendice	15
H.3	Sapienza Elfica	Incantesimi Tipo \$	Appendice	16
H.4	Alchimie che Plasmano l'Energia	Incantesimi Tipo ⚡	Appendice	17
H.5	Cerimonie Diaboliche	Incantesimi Tipo ☞	Appendice	17
H.6	Tecniche di Evocazione	Incantesimi Tipo ✘	Appendice	19
H.7	Pratiche di Buon Augurio	Incantesimi Tipo ♁	Appendice	20
H.8	Trucchi Maliziosi	Incantesimi Tipo ♡	Appendice	21
I	Tabelle degli Incantesimi		Appendice	21
L	<u>Personaggi</u>		Appendice	23
L.1	Amazzone		Appendice	23
L.2	Berserker		Appendice	24
L.3	Capitano		Appendice	24
L.4	Cavaliere Bianco		Appendice	25
L.5	Cavaliere Nero		Appendice	25
L.6	Druido		Appendice	25
L.7	Elfo		Appendice	26
L.8	Grande Mago		Appendice	26
L.9	Mago		Appendice	26
L.10	Nano		Appendice	27
L.11	Pellegrino		Appendice	27
L.12	Ragazza dei Boschi		Appendice	28
L.13	Re Stregone		Appendice	28
L.14	Spadaccino		Appendice	28
L.15	Strega		Appendice	29
L.16	Stregone		Appendice	29
Tabelle				
	Rigenerazione			49
	Nascondersi			57
	Esplorazioni			62
	Prezzi per Assoldare Gruppi			65
	Incontri			66
	Apparizioni Pedine Mappa			74
	Apparizioni Nativi			75
	Apparizioni Città Perduta e Castello Perduto			76
	Cambio Tattica			94
	Riposizionamento Abitanti			96
	Attacchi a Distanza			101
	Commercio			122
	Opzionale Attacchi a Distanza			124
	Opzionale Armeggiare			124
	Opzionale Inciampare			124
	Armi	Appendice		1
	Protezioni	Appendice		1
	Cavalli, Mostri e Nativi	Appendice		2
	Prezzi	Appendice		4
	Attività del Giorno	Appendice		4
	Azioni Fase Incontro	Appendice		5
	Cerchio delle Streghe	Appendice		6
	Tesori fra Tesori	Appendice		7
	Tesori	Appendice		14
	Potere dell'Abisso	Appendice		21
	Desideri	Appendice		22
	Maledizione	Appendice		22
	Trasformazione	Appendice		23
	Tempesta Violenta	Appendice		23
	Smarrito	Appendice		23

Tabelle Esplorazione

	Guardare	Individuare	Bottino	Leggere Rune	Vista Magica
1	Scegli	Scegli	Ottieni il 1° Tesoro	Impara e Risveglia Incantesimo	Scegli
2	Indizi e Sentieri	Passaggi e Indizi	Ottieni il 2° Tesoro	Impara e Risveglia Incantesimo	Equipaggiamento
3	Nemici Nascosti e Sentieri	Passaggi	Ottieni il 3° Tesoro	Impara e Risveglia Incantesimo	Odore di Tesori
4	Nemici Nascosti	Trova Siti	Ottieni il 4° Tesoro	Risveglia Incantesimo	Percepire Incantesimi
5	Indizi	Nulla	Ottieni il 5° Tesoro	Maledizione	Pedine Scoperte
6	Nulla	Nulla	Ottieni il 6° Tesoro	Nulla	Nulla

Equipaggiamento	I nemici nascosti che hanno armi, protezioni o cavalli ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la pedina (arma protezione o cavallo) più in cima dal Sito o dalla pila. Puoi prendere solo una pedina da un riquadro o da una pila.
Impara e Risveglia Incantesimo	Se hai una pedina Magia che corrisponde al tipo di Incantesimo puoi registrarlo. Se l'Incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi è anche risvegliato.
Indizi	Guarda segretamente le pedine sulla mappa nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta nella tua lista.
Indizi e Sentieri	Guarda segretamente le pedine nell'esagono dove hai cercato, ma non spuntare nessun Sito o Scoperta nella tua Lista. Puoi spuntare nella tua lista Scoperte tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.
Maledizione	Tira per la Maledizione e subisci il risultato.
Nemici Nascosti	Spunta la colonna Nemici Trovati per questo giorno. Per il resto del giorno puoi spiare i nemici nascosti, bloccarli e attaccarli.
Nemici Nascosti e Sentieri	Spunta la colonna Nemici Trovati per questo giorno. Per il resto del giorno puoi spiare i nemici nascosti, bloccarli e attaccarli. Puoi spuntare nella tua lista Scoperte tutti i sentieri nascosti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi sentieri nascosti liberamente per il resto della partita.
Odore di Tesori	I nemici nascosti che hanno carte Tesoro ti sono rivelati. Se la tua locazione contiene una pedina Sito tu hai scoperto una pila di averi abbandonati, puoi prendere la carta Tesoro posta più in cima dal Sito o dalla pila. Se ci sono più pile puoi prendere solo una carta da una pila (non guardare le carte prima di pescarle).
Passaggi	Spunta nella tua lista Scoperte tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita.
Passaggi e Indizi	Spunta nella tua lista Scoperte tutti i passaggi segreti che sono collegati alla locazione dove hai fatto la ricerca. Puoi usare questi passaggi segreti liberamente per il resto della partita. Guarda segretamente le pedine nell'esagono dove hai cercato, ma non segnare nessun Sito nella tua lista Scoperte.
Pedine Scoperte	Guarda segretamente le pedine nell'esagono dove hai cercato. Spunta i Siti della tua lista Scoperte. D'ora in poi puoi tirare sulla tabella Bottino per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.
Percepire Incantesimi	I nemici nascosti che hanno Incantesimi registrati ti sono rivelati. Se hai un Artefatto o Libro degli Incantesimi attivo, o se hai scoperto una pedina Sito con carte Incantesimo nella tua locazione, puoi guardare le sue carte Incantesimo e imparare quello che vuoi senza risvegliare nessun Incantesimo. Puoi guardare un solo gruppo di carte Incantesimo e imparare un solo Incantesimo.
Risveglia Incantesimo	Guarda la carta Incantesimo, ma non impari l'Incantesimo. Se l'Incantesimo appartiene a un Artefatto o a un Libro di Incantesimi metti la carta con l'Artefatto o il Libro di Incantesimi.
Scegli	Scegli un risultato qualsiasi sulla tabella Guardare o Individuare, incluso un doppio risultato come "Indizi e Sentieri"
Trova Siti	Guarda segretamente le pedine nell'esagono dove hai fatto la ricerca. Spunta i Siti nella tua lista Scoperte. D'ora in poi puoi tirare sulla tabella Bottino per queste pedine Sito ogni volta che sei nella loro locazione.

Tabelle Incontri (comprare e assoldare)

	Nemici	Ostili	Neutrali	Amichevoli	Alleati
1	Insulto	Prezzo X4	Opportunità	Convenienza	Prezzo X1 o Favore
2	Prezzo X4	Niente Trattativa	Prezzo X3	Prezzo X2	Prezzo X1
3	Blocco/Battaglia	Niente Trattativa	Prezzo X4	Prezzo X2	Prezzo X2
4	Blocco/Battaglia	Insulto	Niente Trattativa	Prezzo X3	Prezzo X3
5	Blocco/Battaglia	Sfida	Niente Trattativa	Prezzo X4	Prezzo X4
6	Blocco/Battaglia	Blocco/Battaglia	Agitazione	Niente Trattativa	Prezzo X4

Agitazione	Tira ancora e cerca il risultato nella tabella Ostili.
Blocco/Battaglia	Quando tiri durante la fase di Commercio o di Assoldare, il gruppo di nativi blocca l'individuo che sta cercando di trattare con loro.
Convenienza	Tira ancora e cerca il risultato nella tabella Alleati.
Insulto	Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti Notorietà registrati e considerarlo come "Niente Trattativa" anche se causa un risultato negativo di Notorietà. Se non paghi il prezzo, o se non puoi, consideralo come un risultato "Blocco/Battaglia".
Niente Trattativa	Nessun risultato, nessuna transazione è fatta e i nativi non bloccano/combattono.
Opportunità	Tira ancora e cerca il risultato nella tabella Amichevoli.
Prezzo Xn	Il prezzo finale è uguale al prezzo base moltiplicato per il moltiplicatore. Puoi pagare questo prezzo e completare la transazione, oppure non pagare nulla e non prendere nulla. Se questo avviene nella Sera non c'è risultato.
Prezzo X1 o Favore	Puoi considerare questo risultato come "Prezzo X1" oppure puoi prendere l'oggetto o assoldare i nativi gratuitamente, come un favore. Se prendi un favore, il gruppo diventa meno amichevole di un livello nei tuoi confronti finché non ripagherai il favore. Se questo avviene nella Sera, non c'è risultato.
Sfida	Il personaggio che ha tirato questo risultato può scegliere di perdere 5 punti Fama registrati e considerarlo come "Niente Trattativa" anche se causa un risultato negativo di Fama. Se non paghi il prezzo, o se non puoi, consideralo come un risultato "Blocco/Battaglia". Non puoi pagare se sei sotto gli effetti della Maledizione Disgusto.

Tabella Commercio (vendere)

	Nemici	Ostili	Neutrali	Amichevoli	Alleati
1	Chiedi Oro – 10	Offri Oro – 5	Opportunità	Opportunità	Offri Oro + 10
2	Chiedi Oro – 15	Offri Oro – 10	Offri Oro	Offri Oro + 5	Offri Oro + 5
3	Chiedi Oro – 20	Offri Oro – 10	Offri Oro – 5	Offri Oro	Offri Oro + 5
4	Chiedi Oro – 30	Chiedi Oro – 5	Offri Oro – 10	Offri Oro	Offri Oro
5	Blocco/Battaglia	Chiedi Oro – 10	Offri Oro – 15	Offri Oro – 5	Offri Oro
6	Blocco/Battaglia	Chiedi Oro – 20	Agitazione	Offri Oro – 10	Offri Oro – 5

Offri Oro	Il prezzo finale è uguale al prezzo base più il numero indicato di pezzi d'Oro (un numero negativo si sottrae dal prezzo). Se non c'è un numero da aggiungere o sottrarre, il prezzo finale è uguale al prezzo base. Potete vendere l'aver per quel prezzo, oppure tenerlo e non ottenere nulla. Se il prezzo è negativo, l'abitante si rifiuta di comprarlo.
Chiedi Oro	Il prezzo finale è uguale al prezzo base più il numero indicato di pezzi d'Oro (un numero negativo si sottrae dal prezzo). Potete vendere l'aver per quel prezzo, oppure tenerlo e non ottenere nulla. Se rifiutate di vendere per il prezzo finale, l'abitante vi blocca! Se il prezzo è negativo, l'abitante vi blocca automaticamente.
Blocco/Battaglia	L'abitante blocca l'individuo che cerca di vendere.
Agitazione	Fate immediatamente un nuovo tiro per trovare il risultato nella colonna Ostili.
Opportunità	Fate immediatamente un nuovo tiro per trovare il risultato in una colonna di un livello più amichevole.

Tabella Prezzi (assoldare)

Ladroni	12 pezzi d'oro
Compagnia	16 pezzi d'oro
Guardie	12 pezzi d'oro
Lancieri	8 pezzi d'oro
Pattuglia	6 pezzi d'oro
Soldati	10 pezzi d'oro
Gente dei Boschi	6 pezzi d'oro
Ordine	Assoldati individualmente
Furfanti	Assoldati individualmente

	Desideri	Maledizione	Potere dell'Abisso	Tempesta Violenta
1	Io sono altrove Vieni teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta.	Occhio Velato Il personaggio bersaglio non può eseguire l'attività Esplorare. Può ancora eseguire l'attività speciale Guardare.	Baratro Ardente Tutti i personaggi, i nativi ed i mostri non nascosti nella locazione sono uccisi. I visitatori ed i personaggi, i nativi ed i mostri nascosti non sono influenzati da questo risultato.	Cancella 4 fasi.
2	Tu sei altrove Devi specificare un personaggio, un mostro o un nativo nella tua locazione e questi viene teletrasportato in una qualsiasi locazione a tua scelta. Non puoi specificare te stesso, se sei solo nella locazione, nessuno viene teletrasportato.	Squittire Il bersaglio non può essere nascosto. Può eseguire l'attività Nascondersi, ma resta non nascosto indipendentemente dal risultato.	Portato Via Il bersaglio è ucciso all'istante.	Cancella 3 fasi.
3	Visione Guarda le carte Tesoro in un riquadro qualsiasi della Scheda delle Apparizioni. Riponi le carte nel loro riquadro senza girarle o cambiarne l'ordine. Non tirare per la Maledizione.	Avvizzare Il bersaglio non può avere pedine con punti di sforzo attive. Tutte le sue pedine attive con punti di sforzo diventano affaticate. Mentre la Maledizione resta in effetto, le sue pedine ferite possono essere convertite in affaticate, ma le sue pedine affaticate non possono essere attivate. Questa maledizione è rimossa dall'incantesimo Rigenera e dal Desiderio di Salute.	Terrore Ogni personaggio nella locazione deve ferire tutte le pedine Muovi e Attacca con forza Leggera e Media. Tutti i mostri, i nativi ed i cavalli Medi e Leggeri nella locazione sono uccisi.	Cancella 3 fasi.
4	Pace Nella tua locazione termina il combattimento per la giornata. Tutti gli incantesimi che non sono ancora entrati in effetto sono cancellati e tutti i personaggi e gli abitanti non possono specificare bersagli o attaccare per il resto del giorno.	Malattia Il bersaglio non può eseguire l'attività Riposare. Questa maledizione è rimossa dal Desiderio di Salute.	Sventura Tutte le pedine attive del bersaglio che hanno un punto di sforzo diventano ferite. Le pedine che sono già affaticate o che non hanno punti di sforzo non sono influenzate.	Cancella 2 fasi.
5	Salute Tutte le pedine azione sono rinfrancate e ritornano in gioco. Questo risultato cancella automaticamente le maledizioni Malattia e Avvizzare. La sua forza è pari al risultato del Potere dell'Abisso che influenza le pedine.	Ceneri L'oro registrato dal bersaglio è inutile e non può essere speso o consumato. Potrà aumentare l'oro registrato normalmente, ma non può diminuirlo in nessun modo e conta come -1 per i suoi requisiti di vittoria.	Dimenticare Tutte le pedine Magia attive del bersaglio diventano affaticate.	Cancella 2 fasi.
6	Forza La prossima pedina Attacca o carta Guanti che giochi e colpisce infligge danni Tremendi. Indipendentemente da quante volte otterrai questo desiderio, esso influenza solo il tuo prossimo centro, non puoi "accumularli". Non puoi usare questo risultato per aprire la Tomba o la Cripta del Cavaliere.	Disgusto La fama registrata dal bersaglio è inutile. Potrà aumentare la fama registrata normalmente, ma non può fare nessuna azione di gioco che la diminuirebbe e conta come -1 per i suoi requisiti di vittoria.	Ruggine Tutte le pedine attive di protezione del bersaglio subiscono un danno. Le protezioni intatte diventano danneggiate, quelle danneggiate diventano distrutte. Le carte protezione e le pedine inattive non sono influenzate.	Cancella 1 fase.

	Trasformazione	Attacchi a Distanza	Smarrito
		Quando un attacco a distanza colpisce, tira il dado e modifica il danno inflitto come indicato nella tabella. Se il risultato è Irrilevante o minore, il centro non ha inferto alcun danno ma conta ancora come centro: se un'arma attacca non è pronta, se un mostro Tremendo attacca, viene girato dalla parte rossa. Se l'attacco colpisce la protezione perde una stella di affilatezza (se non c'è l'ha non perde nulla), ed il danno finale è inflitto alla protezione. Gli attacchi a distanza possono danneggiare e distruggere la protezione. Se il danno finale è maggiore di Tremendo, uccide il bersaglio senza influenzare la protezione (colpisce un centro vitale non protetto).	Il personaggio lancia i dadi e consulta la tabella per determinare dove si muove. Deve muovere nella locazione adiacente che corrisponde al risultato ottenuto. Se più di una locazione corrisponde al numero indicato, può scegliere in quale spostarsi. Se nessuna locazione adiacente corrisponde al numero il personaggio non si muove e la fase Movimento è cancellata. Mentre è "smarrito" può usare sentieri nascosti e passaggi segreti che non ha scoperto. Mentre li usa non li scopre. Mentre "cammina nei boschi" è obbligato a seguire le strade solo quando si sposta da un esagono all'altro. Se l'individuo si sposta in una locazione di montagna, la sua prossima attività Movimento è cancellata (non è necessario che questa attività Movimento sia consecutiva e che specifichi la locazione di montagna). Questo rappresenta la seconda attività Movimento necessaria per entrare in una locazione di montagna. Se non ha un'altra attività Movimento nel suo turno, non si sposta e la prima attività Movimento è cancellata.
1	Drago Volante	+2 Livelli	Muovi nella locazione indicata dal risultato del dado.
2	Leone	+1 Livello	
3	Aquila	Nessuna Modifica	
4	Passero	-1 Livello	
5	Scoiattolo	-2 Livelli	
6	Rana	-3 Livelli	

		Costo	Premio	Tempo	Alleati	Destinazione/Nemici
Missioni	Carovana di Provviste	5 Notorietà	5 Notorietà 2 pezzi d'oro X Locazioni	14 giorni		Locanda (Casa)
	Scorta Comitiva	5 Notorietà	5 Notorietà 2 pezzi d'oro X Locazioni	14 giorni		Cappella (Guarnigione)
Campagne	Guerra	10 Fama 15 Notorietà	10 Fama 15 Notorietà	Partita	Soldati Guardie Pattuglia	Compagnia Ladroni Furfanti
	Conquista	40 Notorietà	40 Notorietà	Partita	Soldati Guardie Pattuglia Compagnia	Gente dei Boschi Lancieri Ladroni Furfanti
	Prova	20 Notorietà	20 Notorietà	Partita	Ordine	Draghi Draghi Volanti
	Rivolta	35 Notorietà	35 Notorietà	Partita	Lancieri Gente dei Boschi Ladroni Furfanti	Soldati Pattuglia Compagnia Guardie
	Razzia	10 Notorietà	10 Notorietà	14 giorni	Ladroni	Pattuglia Soldati
	Assalto	8 Fama	8 Fama	14 giorni	Lancieri Gente dei Boschi	Ladroni Furfanti