

VALYRIA

1. [Storia del Mondo](#)
2. Geografia:
 - a. [Città](#)
 - i. [Regno delle Montagne](#)
 1. **Kreolia**
 - ii. [Regno del Nord](#)
 1. **Serolia**
 2. Fortezza Silente
 - iii. [Regno del Sud](#)
 1. [Amarantio](#)
 2. [Valesta](#)
 3. [Riudoria](#)
 4. [Malonia](#)
 5. [GreenStad](#)
 6. [GreenVille](#)
3. [Amministrazione:](#)
4. [Scuola&Scienza:](#)
5. [Universo Planare](#)
6. [Fazioni:](#)
 - a. [Culto dei Draghi](#) (NM)
 - b. [Albero Sacro](#) (LM)
 - c. [Corpo di Polizia](#) (LB)
7. [Specie:](#)
 - a. [Donne Cinghiale:](#)
 - b. [Serpentoidi](#)
 - c. [Apiori](#)
 - d. [Nomi Specie](#)
8. [Religione:](#)
9. Appendice:
 - a. [Appendice 1](#)
 - b. [Appendice 2](#)
 - c. [Appendice 3](#)
 - d. [Appendice 4](#)
 - e. [Appendice 5](#)
 - f. [Appendice 6](#)

Storia del Mondo:

Valyria è giovane, ha pochi secoli di vita alle spalle. La sua storia inizia nel 475 P.D. (Prima dei Draghi) quando Daran I fondò la città di Amarantio. Era un'epoca in cui la terra donava pigramente i suoi frutti e i contadini dovevano combattere per poter ottenere un buon raccolto. Combattere contro la terra non era l'unico scontro che stavano vivendo perché le tribù di orchi del deserto razziavano ogni insediamento possibile. Vennero fondate molte città: Valesta, Riudoria, e Malonia. Nel 300 P.D. un potente terremoto sconvolse le basi stesse della Montagne Ferrose facendo crollare alcune montagne nella parte centrale della catena creando un'enorme valle. Molti profughi delle città corsero ad occupare questa valle fondando Kreolia. 80 anni dopo, nel 220 P.D. dalle caverne e dalle miniere intorno alla valle emersero i nani, che a quell'epoca erano completamente sconosciuti, ma si dovettero abituare in fretta in quanto i nani spodestarono il re di Kreolia conquistandola e rendendola capitale del loro regno che comprendeva buona parte delle Montagne Ferrose. Nel 163 P.D. finalmente Re Arold III, dopo 312 anni di battaglie e scontri, presso lo stretto delle Doppie Torri, l'esercito del re riuscì finalmente a sconfiggere l'esercito degli orchi costringendoli a rimanere nella parte a

nord delle catene montuose. Gli anni che seguirono furono calmi, pacifici caratterizzati da un forte aumento demografico dato dalla possibilità dei contadini di dedicarsi completamente alla coltivazione della terra. La catastrofe si ebbe durante il Capodanno del 1 P:D. quando dalla foresta che ora chiamiamo Foresta del drago comparvero quattro enormi draghi: il primo un maschio, il capo, era un drago di fuoco il secondo una femmina, era di ghiaccio, il terzo, più piccolo dei primi due, sputava acido, infine l'ultimo, di dimensioni simili al terzo, eruttava fulmini. Il re dell'epoca del regno del Sud e il re, nanico, di Kreolia strinsero un'alleanza per cercare di arginare la furia omicida dei draghi, ma ogni tentativo fu vano. Dopo la completa distruzione di Amarantio un gruppo di tre eroi arrivò dal mare su una barca fatta d'ossa. Quando gli abitanti del villaggio portuale in cui sbarcarono li videro pensarono che ormai fosse giunta l'ultima catastrofe: quella che avrebbe sterminato tutta la vita a Valyria. Invece i tre eroi si scontrarono con i draghi per salvare Valyria e tutti i suoi abitanti. Uno alla volta i draghi caddero, l'ultimo combattimento avvenne dentro il corso del fiume del sangue in modo da poter contrastare i caldi respiri del drago. Con un potente incantesimo Lyngard unico eroe che conosceva la magia riuscì definitivamente ad abbattere il drago. Del suo sangue si impregnò il fiume e le terre limitrofe fecondandole di nuova vita, semplificando la vita dei contadini. Il sangue del drago non rese soltanto più fertile il terreno, ma mischiatosi con la terra e l'acqua diede la vita a due nuove razze: gli elfi e gli gnomi. Nel 10 D gli eroi uccisero l'ultimo drago e scomparvero con la loro barca d'ossa nel golfo tranquillo. Visto cosa era appena successo l'alto clero del Credo decise di fondare un'Abbazia nelle montagne Ferrose, luogo protetto e nascosto dove i sacerdoti potevano dedicarsi allo studio e alla classificazione dei pochi libri che si erano salvati dalla distruzione causata dai draghi e dai roghi di libri fatti dagli adoratori dei draghi. I secoli che seguirono furono pacifici e tranquilli, la vita scorreva come anche la scienza, la religione, la magia e la politica. La popolazione del regno del Sud crebbe fondando nuove città e villaggi per sfruttare al meglio i doni del sangue dei draghi. Le nuove razze si integrarono bene nel tessuto della società del regno del sud senza creare problemi o disordini. I problemi razziali sorsero quando, sotto la spinta demografica, nel 678 DD (Dopo Draghi) re Lerto III intraprese una campagna di conquista presso gli orchi del nord. La conquista fu più difficile del previsto e portò alla morte del re, l'erede al trono era troppo piccolo per poter sedere sul trono per questo la corona venne affidata allo zio come reggente, re Folter I Grazie alla nuova spinta la guerra si concluse velocemente spingendo gli orchi a vivere nel deserto Solante. I grossi problemi si ebbero alla conclusione della guerra quando il giovane re volle recuperare la corona: il reggente non era completamente d'accordo e scappò nel Nord appena conquistato fondando un nuovo indipendente dalla corona del Sud. Il giovane re, ignorando i consigli dei ministri, preferì trattare la pace con lo zio piuttosto che scendere in guerra arrivando pure a offrire la sorella in sposa allo zio per sedare i mastini della guerra. Grazie a questa pace il commerciò iniziò a fiorire fra i tre regni e in alcuni casi anche commerci di schiavi perché nel Nord re Folter I, al contrario del nipote re Arnold IV, riteneva che gli esseri umani, insieme ai nani, fossero una razza superiore agli altri e avessero il diritto di schiavizzare le altre razze. Nel suo lungo regno re Arnold IV investì molte risorse sulla modernizzazione del suo regno, vennero inventate le locomotive e gli zeppelin, quest'ultimi per esclusivo uso militare. Ora siamo nel 750 DD, 10 anni dopo la morte di Arnold IV e sul trono siede Norpet I e la sua consorte Flidia III. L'albero genealogico della famiglia reale lo trovi [qui](#):

Città:

Regno delle Montagne:

Regno del Nord:

Regno del Sud:

Fin dalla fondazione della prima città e ora capitale **Amarantio** lo scopo dei re del Regno del Sud è stato quello di occuparsi della vita dei suoi cittadini per farli vivere meglio. Per lunga parte della sua storia però l'unica cosa che è stato possibile fare è stato quello di combattere per tenerli al sicuro o al massimo fare delle primitive opere di ingegneria per facilitare la vita, molto ardua, dei contadini. Con il regno di Arnold IV le cose sono cambiate: è stato reso obbligatorio per tutti saper leggere, scrivere e fare di conto, ogni città deve avere la sua Grande Accademia pubblica, finanziata dalle casse del re, accessibile per qualunque persona di qualsiasi ceto basta che riesca a superare un severo test di ingresso volto a verificare le sue conoscenze. Ha

reso obbligatorio la scuola fino al secondo ciclo (vedi spiegazione della scuola) inoltre grazie alla nuova tecnologia (vedi capitolo a parte) è stato reso possibile la costruzione di grandi opere per facilitare la vita quotidiana, sia dei cittadini delle città sia dei contadini delle campagne. La religione sotto Arnold IV era un argomento spinoso in quando il sovrano si professava ateo, ma comunque ha varato un'importante legge a favore della chiesa: la *Drejī jurkè issa* (come il cuore è) che rendeva unica religione professabile il Credo, rendendo illegale tutti i culti minori, ma contemporaneamente dando la possibilità legale a chiunque di essere ateo. Nell'ultimo periodo del regno fu inventata la pila di magia (vedi sezione della tecnologia) che consentì la creazione del treno a vapore e di una forma primitiva di motore a combustione. Infine, sotto Norpet I è stato inventato il modo per sconfiggere l'aria ovvero i primi dirigibili: il loro uso, dato il loro funzionamento, rimane strettamente militare (vedi sezione tecnologia).

Amarantio:



Capitale del Regno del Sud: conta circa 100000 abitanti compreso il complesso del castello del Re che oltre a racchiudere le stanze del re e della regina c'è il complesso amministrativo che ha il compito di gestire nel dettaglio il regno. La città è divisa in distretti, ognuno con un colore diverso per i tetti degli edifici questo fatto ha fatto soprannominare la città in *Tappeto di Fiori*. Ospita una guarnigione di soldati presso il Distretto del re, ma si occupano solamente della protezione del re e di sorvegliare pigramente le mura della città, hanno un effettivo di 500 unità compresi gli ufficiali sono comandati dal generale Elen Rusda, inoltre è presente la guardia cittadina che si occupa di lavori di polizia e pattugliamento della città: sono circa 700 e vengono comandati da Limman Relped. La città ospita numerose locande in ogni distretto (vedi [appendice 1](#)). Distretti:

1. Distretto dei Mercanti: I mercanti non costruiscono le case come i loro concittadini aristocratici per quando molti di loro abbiano la stessa disponibilità economica o addirittura maggiore in alcuni casi. Le case dei mercanti si sviluppano in altezza, almeno tre piani, con una pianta tipicamente rettangolare o triangolare, ma mai di una superficie particolarmente elevata, dato che si sviluppa in altezza. Le case, esternamente, sono scarsamente decorate, tranne per i lussureggianti vasconi di piante appesi ad ogni finestra, ma per il resto sono scarse le pietre fa da padrona. All'interno le case sono molto calde e la moda del periodo vuole che siano ricche di arredi in legno e tappeti in modo da renderle più accoglienti. I piani sono strettamente divisi in base alle funzioni: al primo piano si tengono gli affari quindi abbiamo l'ufficio principale del mercante e anche quello dedicato ai suoi collaboratori, spesso c'è anche un piccolo salotto per tenere stringere accordi commerciali e infine una piccola stanza, sempre celata o da meccanismi o da magia, dove il mercante tiene una piccola somma di denaro che a seconda delle famiglie può venir utilizzata per diversi motivi. Al secondo piano c'è la sala per le feste e dove intrattenere la vita mondana di cui i mercanti sono ghiotti. I piani superiori sono dedicati alla famiglia e all'intimità. A mano a mano che ci si avvicina alla piazza principale si incontrano sempre di più dei magazzini anche questi come le case cercano di svilupparsi in altezza ma per un decreto cittadino non possono superare i tre piani, ma gli astuti mercanti hanno eluso questa norma iniziando a scavare dei piani in profondità: quasi tutti i magazzini hanno almeno un piano in profondità, tranne quelli immediatamente vicini alla piazza e quelli lungo la via sotterranea del treno. Entrambi per lo stesso motivo: non si vuole rischiare di danneggiare la ferrovia. Tipicamente nell'ultimo piano dei magazzini c'è una finestra circolare con un piccolo balconcino senza bordi che viene equipaggiato con un piccolo argano azionato quasi sempre a mano, ma in alcuni casi da una caldaia alimentata a pila magica. I tetti di questo distretto sono tipicamente giallo canarino.
2. Distretto degli Aristocratici: I nobili di tutto il regno hanno una casa in questo distretto, molto spesso i nobili caduti in disgrazia o in difficoltà economica vendono per prime queste proprietà in modo da poter ricavare una bella somma di denaro e cercare di rimettersi in sesto anche se a un costo a livello di immagine non indifferente. Le case hanno uno stile diverso dall'altro, ma tutte accomunate dall'ostentazione: ogni dinastia di nobili vuole dimostrare maggior ricchezza e influenza rispetto ai vicini. Queste strutture si sviluppano in orizzontale cercando di occupare una superficie quanto mai maggiore, sembrerebbe senza limite alcuno, ma si pensa che il re stia preparando un decreto che limiti lo sviluppo orizzontale di queste enormi ville visto che l'ultimo decreto sulla tassa in base alla superficie delle abitazioni non ha sortito alcuno effetto, anzi ha stimolato l'orgoglio degli aristocratici che si vantavano di pagare più tasse di altri dimostrando quindi di avere case più grandi. Fra queste tenute non ci sono particolari similitudini tranne per la ricercatezza e nell'eleganza dei giardini, spesso arricchiti da labirinti di siepi e rose che fanno da contorno agli elaborati giochi di seduzione tipici dei giovani (vedi paragrafi sulle consuetudini). Inoltre, queste tenute spesso sono arricchite da piccole o medie torri di maghi dove questi possono portare avanti le loro ricerche sotto un aristocratico mecenate. I tetti di questo distretto sono viola acceso.
3. Parco del Re e della Regina: Questo luogo è molto giovane in quanto è stato costruito dopo la morte di re Arnold IV per celebrare lui e la sua consorte. Il parco del re è tipicamente frequentato dall'aristocrazia e dai mercanti più ricchi, invece quello della regina viene frequentato da tutta la città e spesso ci vengono organizzate delle feste cittadine.
4. Castello del Re: A tutti gli effetti è il centro di potere di tutta la città in quanto ospita gli alloggi del Re e della Regina con tutti i relativi saloni e salette, gli uffici del siniscalco della città, la torre dei maghi, l'Accademia Reale e la sede dell'esercito. Prima queste figure avevano sedi in varie parti della città, ma per volere di Arnold IV il castello è stato ristrutturato ed espanso a sufficienza per accogliere comodamente tutti. In questo momento il castello è costruito con pietra rossa rinforzata dove serve con delle travi in legno di ferro (legno magico) per consentirgli di raggiungere i cinque piani di altezza. Passando la cinta di mura alla destra vedi un'alta torre dedicata ai maghi e subito alla sua sinistra inizia il complesso del castello vero e

proprio con l'Accademia Reale. Il resto degli uffici e sale sono irriconoscibili dall'esterno. Nella parte più settentrionale del complesso, nel cortile, c'è sempre ormeggiato un dirigibile pronto a decollare per la sicurezza del re, è stata un'aggiunta dell'ultimo re Norpet I. Il tetto del palazzo reale è rosso scuro.

5. Strada Nord: È il nome della porta Nord della città ovvero quella che dà sulla Strada dei Draghi. Le strutture che sono al di fuori della porta sono quasi tutte delle stalle dalle pareti, del primo piano, in pietra che contengono i box per i cavalli. Il secondo piano è fatto in legno e tipicamente contengono l'ufficio dello stalliere e i suoi appartamenti privati: più o meno sfarzosi. Il tetto di questo distretto è marrone.
6. Distretto dei Cittadini: È il distretto abitato dalla media borghesia, coloro che vivono direttamente del loro lavoro: le case sono molto varie alcune sono ispirate a quelle dei mercanti altre alle tenute dell'aristocrazia. Il distretto contiene l'umanità più varia, dai dottori a degli studiosi, inventori a degli artigiani delle numerose botteghe del distretto. Il tetto di questo distretto è azzurro.
7. Distretto dei Conciatori: Il nome spiega già tutto: è il distretto dove i conciatori conciano la pelle che gli viene portata dai vari cacciatori e/o allevatori. Dato che per i loro lavori è necessario l'uso dell'urina il siniscalco ha deciso di spostare questo distretto fuori dalle mura e sottovento in modo che l'odore non impesti la città. Il tetto di questo distretto è verde scuro.
8. Fuori Mura: Ogni città ha il luogo dove i cittadini possono dare sfogo alle loro più bassi istinti: giocare d'azzardo, trovare delle prostitute, scommettere su gare e scontri di animali e assoldare qualcuno per tirare un tiro mancino a un concorrente. Questa zona non viene mai visitata dalle guardie cittadine, ma è sorvegliata da una compagnia mercenaria chiamata: l'Alito dell'Aquila che viene pagata sia dalla città sia dai malviventi del distretto. I tetti sono bianchi.
9. Distretto dei Poveri: Questo distretto è molto vasto, le case sono costruite le une attaccate alle altre: le strade sono strette e il cielo è soffocato dal fumo e dai "balconi" delle case. Qui vive quella parte di popolazione che deve trovarsi un lavoro ogni giorno oppure che è caduta in disgrazia per qualche motivo. Tipicamente le case sono di più piani costruiti in legno e a pianta rettangolare dove al primo piano c'è tipicamente una locanda o una bottega e ai piani superiori ci sono degli appartamenti gli uni addossati agli altri. Però questo distretto non è lasciato a se stesso perché è fortemente presidiata dalle guardie cittadine in modo da evitare la formazione di malavita: visto la presenza di così tante case in legno sono presenti numerose stazioni dei pompieri in modo da spegnere tempestivamente i frequenti incendi. È un distretto povero, ma con dignità. Il colore dei tetti è nero.

Valesta



Valesta è la principale città industriale di tutto il regno del Sud e come ogni città industriali che si rispetti ha grossi problemi di criminalità. I criminali si sono organizzati in confraternite che combattono per le zone della città ove operare ([appendice 7](#)). Le confraternite più importanti sono: Occhio Bruciante, Dolore della Vedova e Ala del Drago. È nata come un insediamento minerario, ma a mano a mano che le miniere non si esaurivano e anzi se ne aprivano sempre di nuove su nuovi giacimenti l'insediamento divenne una città a tutti gli effetti con un siniscalco nominato dal re. Per proteggere gli abitanti e soprattutto le botteghe dei fabbri e i loro magazzini da possibili scorribande fu la prima città a munirsi di mura; queste stesse mura vennero attaccate dai draghi e ne riportano ancora i segni. Il loro fiato ha reso nere le pietre delle mura e il loro calore le ha rese in qualche modo più dure e resistenti, fu uno dei tanti "doni" che i draghi fecero alla città. La città ospita una guardia cittadina composta da circa sessanta unità al comando di Claricia Mharat, inoltre ospita una nutrita guarnigione di soldati al comando del tenente Caspar Duuring entrambi devono rispondere al siniscalco: Efferil Holimion (elfo). Al di fuori delle mura della città, verso ovest, c'è il porto commerciale della città che attraverso il fiume delle fate trasporta le merci fino alla brughiera dove vengono caricate e trasportate via terra ovunque sia necessario, ma questa rotta tipicamente serve a rifornire la capitale. Inoltre, a sud della città, sufficientemente lontano dai cunicoli minerari che si snodano anche sotto la città, si trova l'edificio della stazione. La stazione permette di spedire a lunga distanza sia le armi prodotte dagli artigiani sia le materie prime: le prime, grazie alla rete ferroviaria, raggiungono tutta la regione invece il materiale grezzo viene tipicamente spedito a Kreolia, dai nani. Per evitare concorrenza inutile il siniscalco di un secolo fa decise di regolamentare il prezzo delle merci stabilendo un prezzo minimo di vendita sia per i materiali sia per i prodotti, tuttora questo elenco di oggetti con il loro relativo costo è in vigore in tutta Valesta (vedi [appendice 2](#)). Ovviamente la città è famosa per i suoi manufatti in metallo, soprattutto in acciaio, e gli stessi bottegai e fabbri si ritengono superiori a qualsiasi altro di qualsiasi altra città perché lavorano il metallo che, secondo loro, è il materiale più difficile da lavorare. La città ospita varie locande in tutti i distretti (vedi [appendice 3](#)). La città è famosa oltre che per i suoi prodotti in metallo anche per delle leggende riguardanti la comparsa dei draghi.

La prima e più famosa: un vecchio uomo stava camminando placido nella foresta dei draghi cercando castagne per farne farina da vendere al mercato del suo villaggio. Ormai il sole stava per tramontare e probabilmente si sarebbe già dovuto avviare per la via di casa da un bel po', ma l'aria era ancora calda e il vecchio voleva godersela il più possibile visto l'avvicinarsi dell'inesorabile inverno. Era appena arrivato sulla cima di una piccola collina quando nella valle immediatamente sotto vide esattamente cinque persone tutte incappucciate in modo che il viso fosse nascosto. Una aveva il cappuccio tinto di bianco, come se gli fosse stato lanciato il colore e non applicato con cura, e tutti gli altri vestivano con cappucci tinti di rosso. Mentre lui li stava osservando iniziarono a levare un canto, in una lingua sconosciuta, lugubre e minaccioso quando questo giunse al suo climax l'umano con il cappuccio bianco sfoderò un pugnale rituale e lentamente iniziò a sgozzare i suoi compagni zeloti finché l'unica voce a recitare il canto non fu la sua. Il canto terminò e lo zelota si voltò ad osservare il vecchio che intravide un occhio bruciante di follia sotto il cappuccio. I corpi presero fuoco, un fuoco caldo e vibrante che in poco tempo li consumò lasciando al loro posto non della cenere come si potrebbe pensare, ma un uovo ricoperto di scaglie. Il tempo sembrò scorrere troppo velocemente per le quattro uova che in meno di cinque minuti si schiusero dando alla luce altrettanti cuccioli di draghi. Lo zelota iniziò a pronunciare un ultimo incantesimo che lo ridusse in polvere, ma al contempo servì ad accelerare paurosamente la crescita dei cuccioli che mentre sbattevano le ali per prendere per la prima volta il volo iniziarono a crescere fino a diventare i mostri che tutti videro. Il vecchio corse con tutte le forze che aveva in corpo per raggiungere e avvertire, ma fu troppo lento: quando arrivò trovò il suo villaggio in fiamme e tutti i membri bruciati o scomparsi.

La seconda leggenda riguarda sempre i draghi. Un minatore stava scavando un cunicolo molto in profondità in una delle più antiche miniere della città inseguendo insieme ai suoi compagni una vena di ferro quando la parete che avevano di fronte crollò lasciandoli vedere un piccolo lago di lava in cui riposavano placidamente quattro enormi uova squamate. Ovviamente i minatori in esse non videro uno splendido lavoro di Madre Natura bensì un nuovo e allettante modo per guadagnare. Drenarono il piccolo lago e attesero settimane finché le rocce e le uova non si fossero raffreddate a sufficienza. Prelevarono le uova e le portarono in superficie per essere vendute, furono vendute a un ricco mercante di Amarantio che stava cercando decorazioni per una sua nuova casa a Kreolia. Le uova rimasero un anno all'interno della casa finché essa non prese fuoco; il calore delle fiamme probabilmente risvegliarono le uova che tutti credevano ormai morte e partorirono quattro cuccioli di drago. Nessuno ebbe il coraggio di fermarli e questi corsero fino al bosco dei draghi dove si persero le loro tracce per quasi vent'anni. Ormai si erano tutti dimenticati di quegli strani animali quando quattro enormi animali volanti scesero dalle nuvole e sputarono fuoco sulle bianche mura di Kreolia.

Ovviamente anche Valesta, come la capitale, è divisa in distretti;

1. Piazza delle Botteghe: È la principale piazza della città, è il luogo in cui tutte le botteghe della città vengono a vendere quotidianamente i loro prodotti. Tipicamente inizia alle 10:30 fino al tramonto. Il mercato è un evento così importante che non viene effettuato solo in pochi giorni all'anno oppure per eventi davvero gravi. Gli edifici che appartengono a questo distretto sono stati costruiti per essere funzionali: arrivano a essere di tre piani in pietra, grandi finestre per fare entrare molta luce, porte grandi per permettere ai clienti di entrare e uscire anche se carichi di mercanzia. Alcune botteghe molto grandi hanno copiato l'inventiva dei mercanti della capitale e hanno fatto costruire all'ultimo piano delle carrucole, a volte interne altre esterne, in modo da facilitare la logistica delle merci. Per decreto del siniscalco in questo distretto non può vivere nessuno perché è frequente lo scoppiare di incendi dovuti prevalentemente alle forge e ai forni per la lavorazione del metallo. Per quanto pericolosi per le persone e per gli arredi gli incendi preoccupano poco la città in quanto è popolata da strade molto ampie per permettere il transito dei carri e la pietra non prende fuoco impedendo al fuoco di trasmettersi agli edifici vicini.
2. Lungo Mura Meridionale: È il distretto dove i più grandi inventori si riuniscono e costruiscono le loro botteghe. Infatti, Valesta ospita il più grande distretto degli inventori di tutto il regno, si sono insediati qui perché hanno modo di rifornirsi di metalli lavorati dai migliori artigiani della regione. "Solo qui riesco a trovare delle ruote dentate che riescano a resistere a questi sforzi" (tratto dalla biografia di

- Benedick Allet). Le case che fungono anche da bottega sono tipicamente costruite in legno-ferro per fornire una buona resistenza anche per le esplosioni magiche. Le stanze dove gli inventori studiano e si occupano della loro arte tipicamente si trovano nel seminterrato così da evitare che qualche collega possa rubargli qualche idea. Tipicamente il resto della casa è molto vario, non c'è una regola fissa, alcuni edifici raggiungono anche due piani di altezza, ma difficilmente lo superano. Questo spazio interno è parecchio vasto e non è detto che venga sempre sfruttato completamente quindi spesso nello spazio restante vengono costruite delle stanze da affittare oppure una locanda ([appendice 3](#)) che viene gestita dalla partner dell'inventore.
3. Lungo Mura Orientale: Questo distretto è principalmente occupato da magazzino per le merci sia che debbano prendere la via fluviale sia quella ferroviaria. La caratteristica principale di questi magazzini riguarda lo spessore delle porte e la quantità di incantesimi, marchinegni difensivi. Fortunatamente fuori dalle mura della città non ci sono briganti da parecchi secoli, quindi troviamo alcuni magazzini anche fuori delle mura, ma sfortunatamente il crimine in città serpeggia ([Gilda dei Ladri](#)) e non sono rari i furti in abitazioni o nei magazzini. Alcuni criminali comuni si sono organizzati in gilde che "combattono" per guadagnarsi il territorio dove operare.
 4. Lungo Mura Settentrionale: Questo distretto è quello più residenziale, tutti gli artigiani e i fabbri abitano qui. Le strade sono ampie e ben illuminate da un sistema di lampioni pubblici, gli edifici non sono costruiti a ridosso della strada, ma normalmente hanno un giardino più o meno ampio sul davanti. I proprietari fanno a gara per aggiudicarsi l'ambito premio per il miglior giardino urbano: questo premio viene conferito ogni anno durante la festa della primavera.
 5. Il Distretto Malfamato è abitato tipicamente da quelle persone che non hanno un lavoro e si guadagnano da vivere con piccoli furti o lavori saltuari. Gli edifici sono costruiti tipicamente in legno e possono anche raggiungere i quattro piani in altezza: è frequente che crollino. Ospita la delegazione locale della [Gilda dei Ladri](#) ([Appendice 4](#))
 6. Distretto dei Poveri: Il nome di questo distretto è più dispregiativo che altro perché non si tratta certamente di gente povera, ma piuttosto di lavoratori e artigiani che non hanno denaro a sufficienza per comprare una casa all'interno delle mura nel Lungo Mura Orientale. Lo stile architettonico è molto simile a quello del Lungo Mura Orientale. L'unico difetto di questo distretto è la vicinanza con quello malfamato che spesso porta a furti nelle abitazioni e rapine per strada. Tipicamente la divisione fra i due distretti avviene presso la strada che esce dalla porta centrale a Nord.
 - a. Il Distretto dei Draghi: Questo è un piccolo distretto, composto da poche case e botteghe, viene visitato molto poca dalla popolazione ed è pesantemente presidiato dall'esercito. In queste poche botteghe vengono analizzati tutti i manufatti, magici o meno, inerenti ai draghi e ai loro adoratori. Spesso vengono anche dissezionati i dragonidi, malvagi o meno, per capire le loro origini arrivando pure a utilizzare la negromanzia per carpirne i più oscuri segreti. In una bottega in particolare, nel seminterrato, vengono custoditi, sotto incantesimo, quelli che vengono considerati i parenti più prossimi dei draghi in modo da poterli studiare. Questo distretto gode di parecchia autonomia e risponde direttamente al re, si auto gestisce attraverso un consiglio composto dai ricercatori delle varie botteghe.
 - b. Torre dei Draghi: questa torre è completamente abbandonata da parecchi secoli, ma non si decide a crollare. La cittadinanza la crede maledetta. Venne costruita durante l'epoca dei draghi per avvistarne l'avvicinamento, ma dopo la loro scomparsa divenne un centro per gli adoratori dei draghi. La torre è a base circolare e si eleva per parecchi metri sopra la città, il tetto è costruito in legno a forma di cono, probabilmente è marcio, ma come il resto della struttura, si rifiuta di crollare.
 - c. Municipio: È il municipio della città, dove lavora il siniscalco e si svolgono le attività amministrative principali.
 - d. Bocca del Drago: È un imponente porta, pesantemente fortificata a forma di fauci di drago. Venne costruita come celebrazione della scomparsa dei draghi. Si dice che sotto di essa sia seppellito lo scheletro di un drago, ma probabilmente sono tutte leggende.



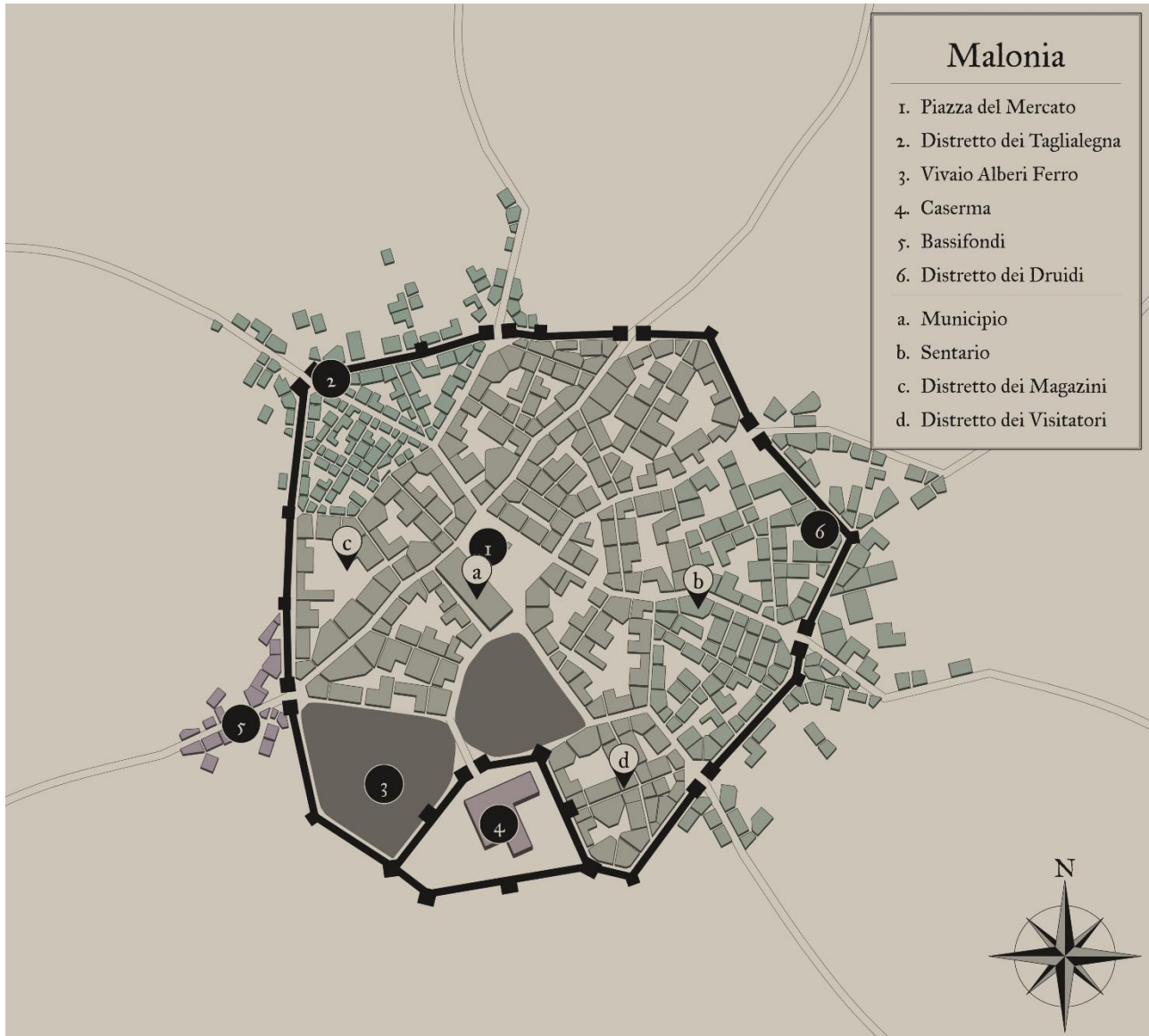
Riudoria è la città del regno del sud più giovane nata grazie al commercio con la città dei nani, non ha mura perché non ha mai avuto bisogno: è stata sempre abbondantemente lontana dal fronte di ogni guerra. È una delle poche città ad ospitare un tempio di grosse dimensioni del Credo. La città, ai piedi delle montagne, si dedica principalmente all'agricoltura, i suoi contadini coltivano ogni tipo di pianta: sia negli orti delle case dove nascono le piante officinali sia nei campi dove crescono i cereali e altre piante che finiscono sulle tavole di tutto il regno. L'altra occupazione molto redditizia della città è la dogana che la collega a Kreolia: per quanto non siano molto alte le tasse imposte dal re il volume delle merci in transito è talmente elevato che porta discreti guadagni dallo Stato. Al contrario delle altre città non ospita una guarnigione di soldati: nessuno la minaccia seriamente nemmeno il regno dei nani otterrebbe nessun vantaggio nel razziare questa città. Però ospita un nutrito gruppo di guardie cittadine, circa centocinquanta addestrate molto bene perché hanno lo scopo di fronteggiare i banditi che circolano nei dintorni della città e lungo le montagne che vogliono approfittarsi della ricchezza della città o assaltare i treni carichi di merci; la guardia cittadina è comandata da uno gnomo: Ribbles Rofferton. Dato la bellezza della città e del paesaggio attorno molti nobili hanno costruito qui la loro residenza estiva anche per beneficiare del famoso vento freddo: l'Alito che durante tutto l'anno scende dalle montagne ferrose. L'Alito in estate è un vento che tutti cercano perché spazza via l'umidità del fiume e rinfresca l'aria permettendo ai braccianti nei campi di lavorare e ai nobili di non sudare troppo, ma in inverno l'Alito viene maledetto perché abbassa la temperatura in tutta Riudoria, uccide i viandanti che sono così sciocchi da non aver trovato un riparo e congelando qualsiasi cosa. Per questo motivo le case degli abitanti sono costruite con pareti molto spesse, finestre piccole e un camino quasi in ogni stanza al contrario delle residenze estive dei nobili che sono completamente sprovvisti di camini, hanno pareti relativamente sottili in modo da disperdere più facilmente il calore e grandi finestre, rivolte verso le montagne, per fare entrare l'Alito. Il siniscalco della città è stato nominato da poco, dopo la morte del precedente siniscalco a causa di una febbre

contratta durante il rigido inverno e dall'anzianità; il suo nome è: Elena Ynigo una donna dal temperamento focoso che deve ancora acquisire la saggezza necessaria per affrontare la pesante presenza dei nobili nel periodo estivo. La città ospita solo la locanda del fiume placido (appendice 5), ma basta e avanza dato la disponibilità di varie ed eventuali camere e di cibi. La città è suddivisa in distretti amministrativi:

1. Piazza e Distretto del Mercato: In primavera e in estate è il luogo principale della città, ogni giorno, tranne la domenica, c'è il mercato e alla sera è il luogo dove vengono organizzate molte feste, alcune patrocinate dai nobili. Invece in inverno si preferisce tenere il mercato all'interno delle stanze del tempio al riparo dall'Alito. Gli edifici che fanno parte di questo distretto sono tipicamente le case degli abitanti stabili della città: gli ufficiali doganali, la guardia cittadina, i sacerdoti del Credo e alcuni contadini che hanno i campi vicini alla città oppure abbastanza ricchi da poter pagare qualcuno che lavori per lui.
2. Campi Verdi: È il nome che è stato dato ai campi della cittadina: circondano tutta la città in ogni direzione e durante l'estate passano dal verde vivo primaverile tipico di ogni germoglio ai colori dei frutti e/o della pianta matura: l'oro per il frumento, un marrone caldo per l'orzo, il viola per i fiori di lavanda, il rosso per le distese di pomodori e così via.
 - a. Il tempio del Credo è la struttura più grossa di tutta la città, in origine era il centro della fede della regione, costruito nella città che è l'emblema della tranquillità e della pace. Ma con la fine dell'epoca dei draghi i sacerdoti capirono che nessun luogo era abbastanza sicuro e costruirono l'Abbazia in mezzo alle montagne ferrose, però il tempo rimase. Al momento al suo interno ospita una quarantina di sacerdoti che officiano le cerimonie e attraverso la loro magia sacra aiutano i cittadini nelle faccende di tutti i giorni. Tutto sommato sono ben voluti dalla città e a loro volta si sforzano di sopportare le "trasgressioni" dei nobili in visita in estate. Il tempio è a due piani costruito con della pietra rossa, estratta da una cava nelle vicine montagne ferrose, ha il tetto piatto che viene utilizzato per celebrare i riti pubblici, in inverno il tetto ghiaccia e il sacerdote capo del tempio concede alla popolazione di utilizzarlo per pattinare in cambio di una simbolica donazione al tempio, tipicamente 1 mr. All'interno c'è una ampia zona dove sistemate delle panche durante la celebrazioni di alcuni riti oppure durante l'inverno vengono messe le bancarelle per fare il mercato. Il secondo piano è riservato a uffici e magazzini, alcuni più protetti di altri perché immagazzinata conoscenze più o meno pericolose o dedicate a divinità malvagie.
 - b. Il municipio è una torre a sette piani con un raggio alla base maggior di quello all'ultimo piano. All'ultimo piano si trova l'ufficio del sindaco da cui può osservare comodamente tutta la città. Il primo e il secondo piano sono occupati da uffici pubblici. Il terzo piano ospita l'ufficio centrale delle guardie cittadine dove tipicamente risiede il comandante per occuparsi delle scartoffie come le definisce lui.
 - c. Distretto dei Granai: È probabilmente il distretto più importante di tutta la città in quanto ospita i grandi granai che fungono da deposito per l'enorme produzione agricola della città. Sono costruiti in solidi blocchi di pietra tenuti insieme da una generosa dose di malta in modo da renderli impermeabili dall'acqua e dai topi.
 - d. Distretto degli Aristocratici: È il distretto popolato dalle abitazioni estive degli aristocratici del Regno, in inverno è praticamente disabitato se non per le guardie che sono state assoldate per vigilare sulle ricche abitazioni.
 - e. La taverna del fiume placido è il luogo più famoso di tutta la città. È una struttura molto grande, ospita una stalla per gli animali. La struttura è costruita su tre piani: il primo piano è completamente dedicato alla taverna e alla cucina. La sala può ospitare veramente tanti ospiti con tanti tavoli e due grossi camini che durante il periodo invernale scaldano abbondantemente la sala. Il secondo e il terzo piano ospitano le camere per gli ospiti, all'ultimo piano ci sono le camere meno costose. [Appendice 5](#)
 - f. Il fiume del sangue è il fiume principale del regno ed è la principale causa della fertilità del suolo.
 - g. Mulino Diroccato: Questo mulino costruito molto vicino al fiume ha subito nel corso dei secoli parecchi allagamenti che hanno portato al suo abbandono. Però durante le operazioni di demolizioni sono stati trovati strani manufatti nelle fondamenta. Tali manufatti hanno suscitato l'interesse del Credo e la rapida fuga dei vecchi proprietari facendo perdere le proprie tracce. Il Credo ha portato avanti gli scavi, scoprendo un sistema di cripte molto complesso, ma giunti a un certo punto decisero

che gli scavi erano conclusi ritirandosi dal mulino. Il mulino, in parte, è tuttora in piedi, ma poche persone si sono avvicinate negli ultimi secoli e nessuna ha mai fatto ritorno. Le voci che girano intorno a questo luogo parlano di non morti comandati da un potente litch oppure di un vampiro che ha deciso di scegliere quelle cripte come palazzo e ora sta riposando protetto da potenti incantesimi o/e servitori.

Malonia



Malonia è una città cinta da mura che fonda la sua economia sulla raccolta selettiva della legna e dalla caccia alla selvaggina nel vicino Grande Bosco. Il legno proveniente dal grande bosco è particolarmente rinomato per la sua qualità, infatti, è l'unico bosco dove i druidi riescono a far crescere gli alberi ferro che sono importanti per tutta l'economia della Regione. Il rapporto con il bosco non è sempre idilliaco in quanto spesso il bosco partorisce mostri e aberrazioni che assaltano i piccoli villaggi o i gruppi di taglialegna in missione per conto delle gilde cittadine. Queste entità danno molto da lavorare ai druidi che tentano la mediazione fra la natura e la civiltà, il ruolo dei diplomatici viene spesso affidato ai druidi più anziani perché oltre a necessitare di saggezza e pazienza in quanto gli alberi e le altre entità hanno un concetto di tempo molto diverso dal nostro hanno anche bisogno di una vasta riserva di potere in quanto le creature con cui vanno a parlamentare non sempre sono pacifiche o intenzionate ad ascoltare. Il gruppo dei druidi della città è diretto da un consiglio plenario, detto Sentario, che decide le prende le decisioni. Il Sentario inoltre elegge ogni dieci anni alcune cariche:

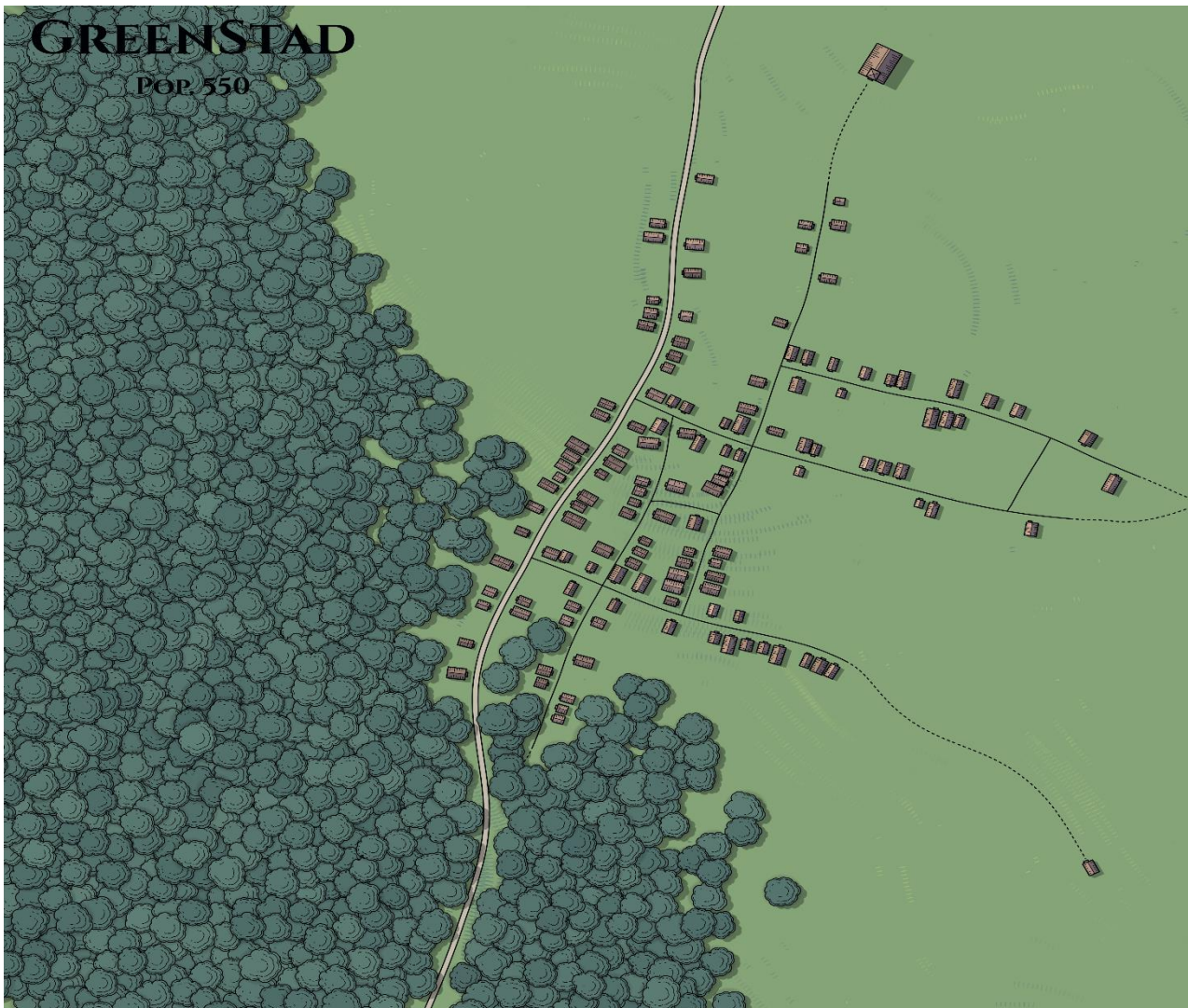
- Il **Primo Ramo** è colui che guida le riunioni del consiglio, concede la parola ai vari druidi, seda i litigi e in caso di parità durante una votazione vota a favore di una o l'altra risoluzione
- Il **Tronco** colui che si occupa di fornire alle spedizioni della città uno o più druidi
- La **Chioma** colui che si occupa dei rapporti fra i druidi e l'amministrazione cittadina e le varie gilde

All'interno del Sentario sono presenti varie fazioni "politiche" che molto spesso sono simili se non identiche ai circoli di provenienza dei vari druidi. Ma è anche presente una fazione segreta che con lo scopo di eliminare la presenza civilizzata dal Grande Bosco in ogni modo, questa fazione segreta prende il nome di Albero Sacro. La città è amministrata dal Sindaco umano Croliondo Furgo ha 30 anni ed è in carica da quando ne aveva 18, è provvisto di un'intelligenza affilata e di una saggezza molto superiore a quella dei suoi coetanei. Della sua infanzia si sa veramente poco se non qualche pettegolezzo perché è arrivato in città all'età di 17 anni e in meno di un anno ha costruito una piccola fortuna che gli ha permesso di pagare una campagna elettorale abbastanza formidabile e unita alla sua retorica gli ha permesso di vincere le elezioni e farsi approvare dal Re. Da allora governa la città con un braccio di ferro: ha unito in un unico corpo di polizia le guardie cittadine e la guarnigione locale garantendo alla Contea un'abbondante dose di sicurezza, qualcuno dice anche troppo. La città è ovviamente divisa in Distretti:

1. Piazza del Mercato: il luogo in cui ogni mercoledì e domenica si tiene il mercato cittadino. Il mercato attira mercati da tutto il Regno e permette di trovare mercanzia abbastanza esotiche, compresi manufatti magici di ogni tipo che se no sono abbastanza difficili da trovare in una città isolata come Melonia.
2. Distretto dei Taglialegna: il luogo in cui tipicamente i taglialegna trovano un'abitazione. Sono edifici abbastanza alta tipicamente tre piani costruiti in pietra, mattoni e ovviamente alberi ferro. Tipicamente queste case a più piani vengono chiamati Squadriglie perché tutti gli inquilini lavorano nello stesso gruppo di taglialegna. È densamente abitata con le case le une addossate alle altre, non c'è molto rischio di incendio in quanto l'unico materiale infiammabile, il legno ferro, riesce a prendere fuoco solo: a temperature molto alte, se viene esposto per lungo tempo a una fiamma oppure per via di una potente magia. L'unico edificio che non è una Squadriglia è la Locanda del Bel Tronco dove i taglialegna si rifugiano dopo un turno per bere qualcosa di forte. ([Appendice 6](#))
3. Vivaio degli Alberi Ferro: Distesa di terreno riccamente concimato dove i druidi fanno nascere gli alberi ferro fino a che non raggiungono i dieci anni di età ovvero quando vengono trapiantati nella foresta. Il luogo è sacro ai druidi e ai credenti di Zalkas. Essendo il luogo da cui nasce la ricchezza della città è pesantemente sorvegliato sia dei druidi stessi per proteggere le fragili piantine sia da un nutrito gruppo di poliziotti cittadini. A qualsiasi ora si può trovare un nutrito gruppo di druidi e di poliziotti.
4. Caserma: Il luogo più nuovo della città fatto costruire dal sindaco in carica per ospitare la nuova forza di polizia della città. È costruita in solidi mattoni rinforzati con Acciaio e alberi Ferro. Ospita anche la pista di atterraggio per gli Zeppelin e un hangar adatto ad ospitarne due aeronavi, anche se al momento il sindaco sta contrattando per acquistarne una.
5. Bassifondi: ogni città ha il proprio bassifondi dove vengono eseguite le transazioni più o meno legali e dove si possono trovare servizi di ogni sorta. Anche qui è presente una rappresentante della [Gilda dei Ladri](#). Le case sono costruite in mattoni di fango e segatura di albero di ferro che gli conferisce un colore rosso sangue. Per quanto siano comunque dei bassifondi questo è più sicuro rispetto a quelli delle altre città in quanto è presente il [corpo di Polizia](#) che ne garantisce almeno un'apparente calma.
6. Distretto dei Druidi: È il distretto più bello della città, le strade sono alberate e ogni strada ha degli alberi diversi. Ogni casa è costruita in marmo e calcare bianco rigorosamente su un piano e con un giardino sia davanti che dietro. È tipico di questo distretto che i giardini siano contornati da un recinto in ferro battuto e il cancello che conduce al giardino della casa abbia due lanterne a sbalzo: una di queste viene accesa di notte per illuminare l'altra invece viene tenuta libera perché è usanza che gli ospiti ci depositino un fiore o un piccolo albero. Tipicamente i druidi maschi lasciano libera la lanterna di dx invece le donne la lanterna di sx.

- a. Municipio: È un edificio su tre piani che si affaccia sulla piazza del mercato costruito il primo piano in mattoni e gli altri due in assi di legno di quercia, le travi a vista sono in legno ferro e ogni finestra ha un piccolo balconcino dove vengono coltivate piccole erbe aromatiche e fiori per ogni stagione.
- b. Sentario: L'edificio che riunisce i druidi durante le riunioni dell'omonima assemblea. È un edificio in marmo e calcare con poche finestre e stanze molto ampie adatte ad ospitare varie riunioni. Sono presenti anche degli uffici per le cariche che vengono elette e per i loro aiutanti.
- c. Distretto dei Magazzini: Un distretto di ampi edifici in legno che ospitano i tronchi di legno durante il periodo di stagionatura, oppure il legno già lavorato che attende di essere venduto e trasferito in altre città.
- d. Distretto dei Visitatori: viene chiamato così perché ospita quasi tutte le locande della città. I visitatori possono trovare un pasto caldo adatto a tutte le tasche e un letto. Sono edifici in legno o mattoni che hanno una forma puramente funzionale, molti pochi hanno giardini sul fronte o sul retro. Qualche locanda si distingue dalle altre per via di un particolare affresco o dei rampicanti che ne decorano la facciata. ([Appendice 6](#))

GreenStad



GreenStad è un villaggio di recente costruzione

GreenVille

Amministrazione:

Ogni città e il territorio ad essa limitrofo rappresenta una Contea. Ogni Contea viene rappresentata dal sindaco della città che viene eletto tramite elezioni democratiche della città, ma deve comunque essere approvato dal re, e da un nobile eletto da un consiglio dei nobili della Contea. Il consiglio dei nobili, che si chiama azantys (in lingua antica significa cavaliere) di ogni Contea è formato da un numero variabile di nobili che controllano a loro volta tutto il territorio intorno la città. A loro volta i nobili hanno un numero variabile di vassalli per controllare efficacemente il territorio. A livello nazionale i sindaci delle città formano un consiglio consultivo che prende il nome di Partena invece i nobili formano l'Ellessa; entrambi prendono il nome dai loro rispettivi fondatori. I due consigli hanno un ruolo puramente consultivo tranne per: questioni dinastiche della famiglia reale: conferma nella nomina del re dopo la morte del precedente e questioni inerente alla tassazione. Infatti, quando il re vuole modificare la tassazione inerente alle botteghe, al commercio e alla magia (in generale tutte le attività che sono all'interno delle mura cittadine) deve ricevere l'approvazione della Partena; invece, se vuole modificare la tassazione dell'agricoltura, dell'estrazione, dell'allevamento ecc (in generale tutte le attività che coinvolgono il territorio fuori dalle mura) deve ricevere l'approvazione dell'Ellessa. Per vedere la suddivisione in contee clicca [qui](#).

- Contea di Valesta: Questa Contea ospita vari tipi di terreni, da quelli più montani a Nord di Valesta a quelli pianeggianti lungo la strada dei Draghi. I terreni pianeggianti sono costellati da piccoli villaggi di contadini e vaste distese di campi coltivati. Ogni tanto il paesaggio viene interrotto da un castello di un nobile. Il bosco delle Fate è un posto pericoloso in cui chi si allontana troppo dalla strada rischia di perdere il senno e rimanerne per sempre all'interno. Sono presenti solo due castelli ognuno a un'estremità della strada e a metà della strada un piccolo villaggio che vive di caccia e raccolta di alcune erbe famose per essere allucinogene, gli abitanti sono... "particolari". La Foresta dei Draghi è un luogo meraviglioso dove la natura cresce forte e rigogliosa senza l'aiuto dei druidi, ma nessuno si azzarda ad entrarci per via delle leggende dei draghi su di essa, anche i minatori non amano lavorare nei tunnel che scorrono sotto queste colline, al centro della Foresta è presente un maniero, ormai abbandonato, che prima dei draghi ospitava un potente nobile. Lungo i Denti del Drago sono presenti alcuni castelli molto fortificati che sorvegliano, insieme a degli avamposti, il confine con il Regno del Nord e che controllano il lavoro dei villaggi montanari che popolano queste vette.
- Contea di Amarantio: Questa Contea è molto ampia e ospita svariati manieri di nobili che vigilano sull'operato di innumerevoli villaggi. La campagna è composta da campi coltivati alternati a boschi/boschetti di varie dimensioni. A mano a mano che ci si avvicina alla capitale i campi aumentano di estensione andando a sostituire completamente i boschi e vengono coltivati a vite, ulivo o altri prodotti di lusso per l'uso dei ricchi abitanti di Amarantio. Più ci si allontana dalla capitale più i campi sono coltivati a prodotti di sussistenza come i cereali e i boschi diventano più grandi e selvaggi fino a sfociare nel Grande Bosco a Sud. La Brughiera è un luogo selvaggio abitato da svariate comunità di mostri, ma sta venendo lentamente colonizzata da comunità di gnomi che l'hanno scelta come propria patria anche sotto suggerimento del Re che vede in questo un'opportunità di "bonificare" una zona molto pericolosa che si trova molto vicino alla città. All'interno della Brughiera sono presenti parecchi villaggi fortificati, ma solo tre castelli di nobili gnomi. Il lago della vedova per quanto abbia un nome sinistro non è un luogo spettrale se non per le notti con la luna giovane in cui al centro del lago compare un campanile fantasma che fa 20 rintocchi di orologio per poi scomparire. Si pensa che sia in qualche modo il fantasma di una donna che rimasta vedova all'età di 20 anni si è suicidata buttandosi in acqua e annegando.
- Contea di Riudoria: Anche questa Contea è molto ampia e molti dei terreni liberi da foreste sono coltivati in base ai desideri dei signori feudali. I castelli che si incontrano nel paesaggio spesso sono circondati da piccoli borghi e/o piccole foreste molto curate. Lungo le sponde del fiume si possono trovare molti villaggi abitati prevalentemente da Elfi. Ci sono molte strade

che attraversano questa Contea e lungo di esse si possono trovare molti piccoli villaggi ricchi di locande e stalle per i viaggiatori. Lungo le colline che precedono le montagne ferrose ci sono molte tenute di nobile che vengono abitate prevalentemente d'estate o durante le vacanze.

- Contea di Malonia:

Scuola & Scienza:

La scuola è suddivisa in due cicli di scuola obbligatoria: il primo inizia agli 8 anni di età e ha una durata di 4 anni con lo scopo di insegnare a tutti i bambini a leggere, scrivere e fare di conto. Inoltre, viene fornita un bagaglio culturale di base che comprende la Storia della nazione, la storia del Re in carica e della sua famiglia più prossima, del funzionamento dello Stato e una descrizione geografica della nazione. Durante il quarto e ultimo anno viene indetto un concorso dove i ragazzi debbono portare una loro invenzione a scuola e spiegarne il funzionamento o quanto meno quello teorico. Le migliori idee, quelle più fattibili, vengono presentate dagli studenti al Re, il quale decreterà l'idea migliore che verrà sviluppata dalla università reali e darà in premio al ragazzo vincitore una ingente somma di denaro, proporzionale alla possibile utilità dell'invenzione. Al termine dell'ultimo anno c'è un esame che in base al risultato ti permette di accedere o meno alle scuole obbligatorie del secondo ciclo. Tipicamente le scuole del primo ciclo sono molte diffuse sul territorio, più o meno una in ogni villaggio, ovviamente alcuni villaggi molto piccoli o con pochi bambini di età adatta alla scuola sono sprovvisti di una scuola. Il secondo ciclo, della durata di 3 anni, è suddiviso in più scuole: la scuola artigianale che non ha bisogno di un voto minimo per poter entrare è strutturata per formare gli artigiani specializzati del regno, dai taglialegna di Melonia ai minatori di Valesta. La scuola normale è per quelli che hanno ottenuto almeno 70/100 all'esame finale e tipicamente serve per coloro che desiderano occuparsi di lavori più complessi come gli ufficiali dell'esercito o i dipendenti dell'amministrazione oppure per coloro che vogliono fare della magia o delle scienze il loro lavoro principale (Ingegnere del nostro mondo). La scuola superiore invece per essere ammessi necessita di almeno 90/100 e forma coloro che potranno accedere poi alle Grandi Accademia. L'ultima parte dell'istruzione sono le Grandi Accademie ovvero il luogo in cui avviene la ricerca all'interno del Regno. È considerato un lavoro vero e proprio e una volta entrati si guadagna il titolo di ricercatori, all'interno di esso poi si può ricevere sempre più responsabilità fino a diventare il rappresentante di tutta l'Accademia.

Universo Planare:

L'universo di Piani che vortica intorno a Valyria non è molto complesso. Al centro si ha il Piano di Valyria, intorno a esso si trovano i 4 piani elementari: fuoco, terra, aria e acqua. Sopra e sotto di Valyria è possibile trovare i piani degli dèi, questi piani sono difficilmente accessibili dai maghi e dagli studiosi: si può accedere solo per invito e se si è un forte credente di quel dio. Questi piani elementari sono caratterizzati dal loro elemento. Il piano della Terra è completamente all'interno di una montagna infinita dove non è possibile trovare il cielo e un'uscita; questo è la patria degli elfi drow (in seguito vedremo come è possibile). Il piano del fuoco è un bollente deserto infinito percorso da frequenti tempeste di fuoco, al centro delle tempeste di fuoco è presente un essere di puro fuoco, molto potente che spesso concede una parte del suo potere agli esseri mortali in cambio di qualcosa. Questi esseri passano l'esistenza a scontrarsi per il controllo del Piano al momento nessuno sa chi ha effettivamente preso il potere dopo la scomparsa di Hustur. Il piano dell'Acqua è un mare infinito in cui navigano potenti navi pirata, ogni capitano in realtà è una potentissima creatura del piano che spesso attira a se mortali per concedergli una parte del suo potere in cambio, alla sua morte, il suo corpo e la sua anima farà parte della sua nave e ciurma. Queste creature sono infinitamente narcisiste e l'unica cosa che desiderano è quello di avere delle navi più grandi e belle rispetto agli altri. Infine, il

piano dell'Aria è un arcipelago di isole volanti navigato da esotiche navi volanti in cui ogni gran isola è abitata da una potente creatura che ha come scopo nella vita di raccogliere più conoscenze delle altre creature per umiliarle; spesso fa accordi con le creature mortali per concedere una parte del suo potere sotto forma di conoscenza in cambio di altra conoscenza.

Fazioni:

- **Culto dei Draghi:**
- **Albero Sacro:**
- **Corpo di Polizia:**

Specie:

Per quanto riguarda le razze "classiche" di D&D in questa regione non esistono le mezze razze tranne i mezzorchi. I teafing esistono, ma in una fase iniziale dell'ambientazione preferirei che non venissero utilizzate in quanto non è ancora chiaro come sarà l'universo planare che circonda l'intera Valyria e non solo Barriona. Non ci sono elfi drow.

Tutte le seguenti razze sono giocabili all'interno del mondo. La popolazione sa della loro esistenza per via delle leggende, ma i nobili più importanti, il Re e gli studiosi più famosi sanno che queste razze esistono. Tipicamente queste razze si tengono lontane dagli altri abitanti della regione e alcune razze si ritengono autonome rispetto ai re della regione. Ogni razza ha la capacità intrinseca di lanciare l'incantesimo camuffare sé stesso con la durata di 12h tre volte al giorno.

Donne Cinghiale: Questa tribù è composta solo da donne per riprodursi rapiscono gli uomini e li "stuprano" (controllare parola) per poi tenerli schiavi. Hanno una pelle scura sul marrone e in concomitanza della spina dorsale hanno una striscia bianca. In base alla dimensione di questa striscia si dividono in clan: clan delle guerriere, clan delle guaritrici, clan delle sacerdotesse (vengono chiamate così anche se effettivamente sono delle maghe) e clan delle comuni. Ognuna di questi clan ha delle caratteristiche diverse. Tipicamente tengono i capelli lunghi riunite in tre trecce sulla nuca. Dalla bocca escono due enormi zanne che partono dalla mascella inferiore, le giovani si distinguono dalle anziane per via dell'integrità delle zanne. I loro occhi sono piccoli, neri e penetranti: non sono il loro senso più sviluppato, al contrario dell'olfatto su cui fanno particolare affidamento sia per cacciare prede per nutrirsi sia per cacciare uomini, non che faccia molta differenza. Hanno una vita più breve rispetto agli esseri umani sia per la violenza che caratterizza la loro razza sia per genetica, infatti arrivano a sessantacinque, settant'anni massimo e la maturità l'hanno verso i sedici anni. La tribù è comandata da una regina che viene eletta dalle capo clan, la regina è l'unica a non generare figli ed ha potere assoluto di vita e di morte su ogni membro della tribù. Abitano le montagne ferrose intorno a Kreolia, vanno molto d'accordo con gli orchi del deserto e si scontrano spesso con i nani; quando hanno la necessità di nuovi schivi sessuali si spostano vicino al passo delle doppie torri dove attaccano le numerose carovane che da lì transitano, continuano a razzare il passo finché uno dei tre regni non manda un contingente militare a disperderli. Anche loro sono fedeli al Credo e rispettano i sacerdoti che periodicamente gli fanno visita. La loro lingua è ricca di k e s come anche i loro nomi. La regina attualmente in carica si chiama Kalasiska la capo clan delle guerriere Kilsalandra, la capo clan dei guaritori Selkamana, la capo delle sacerdotesse Sililisska e la capo delle comuni Kakekessa.

Qualsiasi donna cinghiale acquisisce un +2 su costituzione e un bonus in base al clan scelto:

- Clan delle guerriere +1 in destrezza
- Clan delle guaritrici +1 in saggezza
- Clan delle sacerdotesse +1 in intelligenza
- Clan delle comuni due abilità a scelta

Serpentoidi:

La tribù serpente abita il Grande Bosco e le rive orientali del lago della Vedova è una razza non completamente sedentaria: in base alle stagioni si spostano in vari insediamenti sparsi nella loro regione. Questa razza è tipicamente molto alta, è normale che un serpentoide superi i due metri di altezza, il suo corpo è ricoperto di squame, ma non sono molto spesse o rigide anzi sono morbide simili alla pelle umana. Hanno arti sottili, ma rapidi a colpire e soprattutto sono aggraziati nei loro movimenti, può capitare di vedere un serpentoide ballare in qualche circo itinerante ed è sempre uno spettacolo. Molte persone vorrebbero poter giacere una notte con uno di questi ballerini/e, ma ciò è reso impossibile dato la natura ovipara della razza. Esistono più tribù degli uomini serpenti e ognuna di essa ha più di un insediamento, ma fortunatamente non sono mai tribù così numerose da necessitare di villaggi molto grandi, anzi tipicamente questi insediamenti sono composti da non più di cinque case in mattoni d'argilla a tetto piatto perché le tribù o famiglie non sono composte da più di venti membri. Le numerose tribù si dividono in due sostanziali sottorazze: i serpentoidi del bosco che sono caratterizzati da un colore delle scaglie più scure, per mimetizzarsi meglio nel bosco, e un'innata aggressività che spesso li porta a scontrarsi con i cacciatori di Malonia. La seconda preferisce le pianure libere dagli alberi dove per proteggersi dai pochi predatori che trovano fanno affidamento a una velocità considerevole e a piccoli trucchetti magici che riescono a lanciare naturalmente, sono più "aperti" agli estranei rispetto ai loro cugini del bosco, ma comunque cercano di tenersene lontani. Normalmente queste tribù hanno a capo un re o una regina che cedono il loro ruolo, alla loro morte, al figlio/a se sfortunatamente la prole non è stata ancora generata la tribù si sfascia e i serpentoidi cercano di unirsi ad altre tribù. Può capitare che un serpentoide che per qualche motivo ha conquistato fama e rispetto all'interno della comunità decida di provare a fondare una sua tribù con diversi gradi di riuscita.

Ogni serpentoide ottiene un +1 al Carisma:

- Se membro della tribù della foresta ottiene +2 alla Destrezza
- Se membro della tribù della pianura ottiene +1 alla Saggezza e i trucchetti di illusione minore e prestidigitazione.

Apiori:

Gli apiori sono una comunità di esseri che sono imparentati sia agli uomini sia alle api. Come le api hanno una colorazione del corpo gialla con delle strisce nere, ma sono completamente privi di peli tranne sulla testa. Tipicamente sono più bassi della media degli esseri umani quindi intorno al metro e mezzo, ma anche più sottili e agili. Hanno delle piccole ali che tipicamente tengono nascoste in quanto gli permettono di effettuare voli di breve durata. La loro società si basa su una monarchia al cui capo c'è la regina, sotto di essa ci sono le operaie, tutte sue figlie, che si occupano dei più disparati compiti dal costruire i rifugi per la comunità a recuperare il cibo a procurare alla regina il necessario per produrre la pappa reale. I maschi vengono generati dalla regina solo ogni dieci anni per fecondare una delle altre due regine presenti nel bosco fatato, la loro dimora. Questi maschi hanno un'aspettativa di vita breve e tipicamente non supera i due anni e le loro facoltà mentali sono molto limitate anche se ogni tanto può capitare un'eccezione. Al contrario dei maschi le femmine di questa specie si caratterizzano da una spiccata operosità che li ha portati ad iniziare una rivoluzione industriale parallela e simile a quella del Regno del Sud. L'aspettativa di vita delle operaie è di circa cinquant'anni e quella delle regine è ignota potrebbero essere anche immortali. Tutte e tre regine si ritengono membri del regno del sud e rispettano l'autorità del re, ma comunque godono di completa autonomia per quanto riguarda il loro bosco, in cambio di questa autonomia gli apiori si impegnano a condividere con il re le loro scoperte nell'ambito della tecnologia. Ogni apiori può volare per circa nove metri, ma è un'attività molto stancante e può effettuare ciò solo una volta a riposo breve, inoltre hanno una velocità leggermente superiore a quella degli uomini ovvero di dodici metri. Ogni apiori ha un bonus di +2 all'Intelligenza e un +1 alla Costituzione. Quando si trovano in compagnia di almeno altri quattro loro simili sviluppano il tratto -mente collettiva- ovvero la capacità di operare con estrema efficienza e di condividere le conoscenze: ottengono un vantaggio su tutte le prove inoltre tutte le abilità acquisiscono competenza (momentaneamente) se è già presente la competenza essa si raddoppia. (Si può considerare che questo tratto possa attivarsi anche con altri

esseri non apiori. Coloro che non sono apiori non possono ottenere i benefici soprascritti. Deve essere abbondantemente giustificato al GM).

Nomi Specie:

- Gnomi: Nomi Sumero. I nomi sono composti da: Nome, Cognome, Casa. Se non è presente la casa significa che è stato esiliato dai suoi simili
- Nani: Nomi Celtici. I nomi sono composti da: Nome, Cognome, Casata. Se non è presente la casata significa che è stato esiliato dai suoi simili
- Elfi: Nomi Babilonesi. I nomi sono composti da: Nome, Cognome, Nome da Bambino. Se non è presente il Nome da Bambino significa che è orfano.
- Umani: Nomi Greci e Romani. I nomi sono composti da Nome e Cognome.
- Halfling: Nomi Egiziani. Sono composti da Nome, Cognome, Nome Padre/Madre, Nome da bambino e Sopranome

Religione:

Nel regno esiste un solo culto ovvero il Credo. La teologia del Credo sostiene che gli dèi sono nati dagli istinti dell'uomo e ne rappresentano l'estremizzazione. Gli dèi sono 9 e rappresentano 9 aspetti diversi, inoltre, ognuno presiede aspetti diversi della vita dei mortali.

	Buono	Neutrale	Malvagio
Legale	Zalkas (Dea della vita e della Fertilità)	Sperzè (Dio della giustizia)	Flestò (Dio della morte e dell'oltretomba)
Neutrale	Teltte (Dea del Mare)	Vesdrù (Dio dell'amore)	Telsse (Dio della Tempesta)
Caotico	Zurpo (Dio della Fortuna e dei Vagabondi)	Rilzo (Dio della Guerra)	Zumunzirto (Dea della Violenza e dell'Assassinio)

- Zalkas è stata la prima dea a comparire, è comparsa insieme al primo essere mortale. La stessa esistenza degli esseri mortali è un inno a lei. Zalkas non contempla il suicidio che per essa è una bestemmia è in continuo contrasto con suo fratello minore Flestò. Come ogni fratello e sorella spesso litigano, ma si vogliono molto bene. Il suo simbolo è un giglio bianco.
- Sperzè insieme a sua sorella Rilzo sono gli dèi più giovani nati con la civilizzazione. Sono espressione della civilizzazione. Sperzè rappresenta la legge e la giustizia spesso viene venerato da coloro che esercitano la legge. Lui combatte per far rispettare la legge dei mortali in quanto espressione della legge. Il suo simbolo sono due occhi: uno felice, uno che piange.
- Flestò è il dio della morte e della vita dopo di essa. Come sua sorella è nata insieme al primo mortale e ogni essere che muore è una preghiera verso di lui. Tipicamente non è molto venerato, ma ogni cimitero ha un piccolo altarino che serve a proteggere le salme dalla magia negromantica che potrebbe riportarli in vita strappandoli al regno di Flestò. Il simbolo di Flestò è un cerchio bianco spaccato su sfondo nero.
- Teltte è la dea Buona del Mare è poco venerata in questa regione per la mancanza di mari. Il suo centro di maggior interesse nella regione è Melonia e i piccoli villaggi di pescatori lungo il golfo fantasma. Teltte protegge i marinai che navigano nel mare e quasi tutte le creature del mare la venerano, spesso si allea con i druidi marini per unire le forze contro le aberrazioni di Telesse. Il suo simbolo è una stella marina arancione.
- Vesdrù è il dio dell'Amore sia spirituale che carnale. Secondo alcune correnti del Credo è il dio più potente di tutti perché, utilizzando il suo potere, fa innamorare gli dèi stessi. L'unico scopo di Vesdrù è quello di far amare che sia amore carnale o amore spirituale non è importante. Una delle sue massime è "Tanto prima o poi tutti trovano la persona perfetta per

loro”. Ama follemente i pettegolezzi e aiutare gli innamorati tanto che è il secondo dio che passa più tempo fra i mortali: spesso gira fra i villaggi per dare consigli o per far innamorare quei mortali che ormai si sentivano abbandonati oppure semplicemente per conquistare il cuore di qualcuno. Il suo simbolo è una goccia rossa.

- Telesse è il dio malvagio del mare, provoca le tempeste che affondano le navi e uccidono i mortali. Spesso crea ed evoca mostri per attaccare le navi e le città sulla costa. Si racconta che un’isola mobile nel mare sia la sua corte. È un dio poco venerato nella regione visto la poca presenza di coste. Il suo simbolo è una piovra viola.
- Zurpo è il Dio della fortuna e dei vagabondi: passa tutto il suo tempo a girovagare nel mondo dei mortali sotto forma di gnomo regalando la sua fortuna a chiunque lo tratti bene. Il suo simbolo è una ruota.
- Rilzo è il dio della Guerra, fratello di Sperzè, è nato durante i primi scontri fra umani e orchi. Rappresenta la violenza della guerra: la possibilità di sfogare gli istinti più bassi dei mortali. Chiunque muoia su un campo di battaglia non raggiungerà mai il regno di Flestò, ma i campi di battaglia eterni di Rilzo. Ogni tanto Rilzo abbandona il suo aspetto più selvaggio a favore del suo aspetto più strategico consigliando i generali durante la creazione della strategia di battaglia. Il suo simbolo è una goccia di sangue.
- Zumunzirto è il dio della violenza pura; quella violenza che non ha come scopo la guerra. L’omicidio che commette il fornaio del villaggio o il nobile che sfrutta il suo potere per ottenere quello che vuole. Rappresenta tutta la violenza ingiustificata del mondo. Il suo scopo è quello di estinguere ogni forma di vita dal mondo. Solo in pochi luoghi, strettamente sorvegliati, il Credo permette la costruzione di templi e l’istituzione di un culto. Il suo simbolo è un sole che tramonta.

Appendici:

Appendice 1:

Locande:

Nome	Distretto	Proprietario/a	Num. Stanze	Ricca	Media	Povera	Quest?
Baluginio nella notte	Aristocratici	Chiratidzo Abena (uomo)	10 stanze da 2 posti (7 ma a stanza)	X			No
Cuore di Donna	Aristocratici	Auda Ase (donna)	10 stanze da 2 posti (5 ma a stanza)	X			Si
Fiore Fatato	Mercanti	Cedric Muriel (uomo)	10 stanze da 3 posti (5 ma a stanza)	X			No
Boccale Pieno	Mercanti	Erhart Verin (uomo)	5 stanze da 4 posti (4 ma a stanza)		X		Si
Ala di Corvo	Mercanti	Gar Tiaathque Iatharana (elfa)	4 stanze da 5 posti (4 ma a stanza)		X		No
Stella di Giorno	Cittadini	Alif Lupe (uomo)	4 stanze da 3 posti (3 ma a stanza)			X	Si
Sorriso maldestro	Cittadini	Pog Musgrave (gnomo)	4 stanze da 3 posti (3 ma a stanza)			X	No
Ombra del cielo	Poveri	Eva Conrad (donna)	2 stanze da 6 posti (1 ma a persona)			X	Si
Desiderio della notte	Fuori Mura	Taklinn Torevir (nano)	2 stanze da 6 posti (1 ma a persona)			X	Si
Grappolo d’Uva	Bottegai	Osswald Apell (uomo)	4 stanze da 3 posti (3 ma a stanza)		X		No

Cibi possibili:

Locanda povera		
01-05	Uova sode e crescione	5 monete di rame
06-10	Uova sode e Formaggio	6 monete di rame
11-15	Uova sode e cavolo cappuccio	4 monete di rame
16-20	Uova sode e fagioli	4 monete di rame
21-25	Uova sode e pane duro	5 monete di rame
26-30	Pane di castagne e formaggio a pasta molle	5 monete di rame
31-35	Pane di castagne e crescione	4 monete di rame
36-40	Pane di castagne e cavolo cappuccio	3 monete di rame
41-45	Pane di castagne e fagioli	4 monete di rame
46-50	Zuppa di verdure e pane duro	5 monete di rame
51-55	Zuppa di verdure e pane fresco	6 monete di rame
56-60	Zuppa di verdura e crescione	5 monete di rame
61-65	Zuppa di verdura e uova sode	4 monete di rame
66-70	Rapa bollita	2 monete di rame
71-75	Rapa arrosto	3 monete di rame
76-80	Carciofo bollito	2 monete di rame
81-85	Carciofo arrosto	3 monete di rame
86-90	Zuppa di carne (generica) con pane duro	9 monete di rame
91-95	Zuppa di carne (generica) con pane morbido	1 monete d'acciaio
96-100	Zuppa di carne (generica) con formaggio	1 monete d'acciaio

Locanda Media		
01-05	Minestra di farro con formaggio	6 monete di rame
06-10	Minestra di farro con pane duro	6 monete di rame
11-15	Minestra di farro con pane morbido	7 monete di rame
16-20	Spezzatino di carne di manzo con formaggio	1 moneta d'acciaio
21-25	Spezzatino di carne di manzo con pane duro	1 monete d'acciaio
26-30	Spezzatino di carne di manzo con pane morbido	1,1 monete d'acciaio
31-35	Biscotti di montone e segale stufati	8 monete di rame
36-40	Pernice Arrosto e Formaggio	1.3 monete d'acciaio
41-45	Pernice Arrosto e patate	1.2 monete d'acciaio
46-50	Pernice Arrosto e pane duro	1.3 monete d'acciaio
51-55	Pernice Arrosto e pane morbido	1.4 monete d'acciaio
56-60	Pernice Arrosto e fagioli	1.2 monete d'acciaio
61-65	Maiale essiccato e funghi	1 monete d'acciaio
66-70	Maiale essiccato e fagioli	1 monete d'acciaio
71-75	Maiale essiccato e patate	1 monete d'acciaio
76-80	Maiale essiccato e formaggio	1 monete d'acciaio
81-85	Maiale essiccato e pane duro	1.1 monete d'acciaio
86-90	Maiale essiccato e pane morbido	1.2 monete d'acciaio
91-95	Oca essiccata e ricotta salata	9 monete di rame
96-100	Salsiccia stufata e cavolo cappuccio	1.5 monete d'acciaio

Locanda Ricca		
01-05	Crostata di crostacei e lamponi arrosto	3 monete d'acciaio
06-10	Crostata di crostacei e patate arrosto	3 monete d'acciaio
11-15	Crostata di crostacei arrosto e fagioli bolliti al burro	2.8 monete d'acciaio
16-20	Crostata di crostacei arrosto e formaggi assortiti	3.2 monete d'acciaio
21-25	Pernice e porro al vapore	2.5 monete d'acciaio
26-30	Pernice e porro al vapore con pane al burro	2.7 monete d'acciaio
31-35	Pernice e porro al vapore con pane al latte	2.7 monete d'acciaio

36-40	Gamberi al forno con zafferano e formaggio a pasta molle	3.5 monete d'acciaio
41-45	Gamberi al forno con zafferano e patate al forno	3.3 monete d'acciaio
46-50	Gamberi al forno con zafferano e pera al forno	3.1 monete d'acciaio
51-55	Fette di montone affumicato e miglio	3.5 monete d'acciaio
56-60	Fette di montone affumicato con salsa di mirtilli	4 monete d'acciaio
61-65	Fette di montone affumicato con patate	3.8 monete d'acciaio
66-70	Oca al Forno con Zucchero e Carciofi	3.5 monete d'acciaio
71-75	Bistecca di cinghiale e avena essiccata	4 monete d'acciaio
76-80	Bistecca di cinghiale con salsa di mirtillo	4.5 monete d'acciaio
81-85	Bistecca di cinghiale con pane al burro e al latte	4.3 monete d'acciaio
86-90	Bistecca di cinghiale con patate al forno	4.3 monete d'acciaio
91-95	Cinghiale intero con patate al forno, salsa di mirtilli, burro e fagioli al burro	11 monete d'acciaio
96-100	Fagiano intero al forno con pane al burro e al latte, porro e rape bollite e uova sode.	10 monete d'acciaio

Appendice 2: Mercì

Armi Classiche				
Ascia	1kg	40 ma + 15 ma	1d6	
Bastone ferrato	2kg	70 ma + 9 ma	1d6	
Falcetto	1kg	30 ma + 15 ma	1d4	
Giavellotto	1kg	20 ma + 6 ma	1d6	
Lancia	1.5kg	45 ma + 21 ma	1d6	
Martello leggero	1kg	45 ma + 15 ma	1d4	
Mazza	2kg	80 ma + 15 ma	1d6	
Pugnale	0.5kg	15 ma + 9 ma	1d4	
Randello	1kg	10 ma + 3 ma	1d4	
Randello Pesante	5kg	25 ma + 9 ma	1d8	
Arco corto	1kg	15 ma + 9 ma	1d6	
Balestra leggere	2.5kg	30 ma + 18 ma	1d8	
Dardo	0.125kg	1 ma + 3 ma	1d4	
Fionda	-	0 ma + 3 ma	1d4	
Alabarda	3kg	140 ma + 30 ma	1d10	
Ascia Bipenne	3.5kg	110 ma + 30 ma	1d12	
Ascia da Battaglia	2kg	80 ma + 21 ma	1d8	
Falcione	3kg	95 ma + 21 ma	1d10	
Frusta	1.5kg	30 ma + 15 ma	1d4	
Lancia da Cavaliere	3kg	50 ma + 15 ma	1d12	
Maglio	5kg	190 ma + 15 ma	2d6	
Martello da Guerra	1kg	50 ma + 36 ma	1d8	
Mazzafrusto	1kg	45 ma + 36 ma	1d8	
Morning Star	2kg	71 ma + 21 ma	1d8	
Picca	9kg	300 ma + 15 ma	1d10	
Piccone da Guerra	1kg	45 ma + 21 ma	1d8	
Scimitarra	1.5kg	50 ma + 36 ma	1d6	
Spada Corta	1kg	45 ma + 15 ma	1d6	
Spada Lunga	1.5kg	60 ma + 21 ma	1d8	
Spadone	3kg	120 ma + 21 ma	2d6	
Stocco	1kg	45 ma + 15 ma	1d8	
Tridente	2kg	95 ma + 15 ma	1d6	
Arco lungo	1kg	20 ma + 15 ma	1d8	

Balestra a mano	1.5kg	23 ma + 36 ma	1d6	
Balestra Pesante	9kg	50 ma + 21 ma	1d10	
Cerbottana	0.5kg	0 ma +15 ma	1	
Rete	1.5kg	23 ma + 15 ma	-	

21g moneta d'acciaio 3 monete d'acciaio [€/h]

Armature classiche					
Imbottita	CA:11+Dex	4kg	30 ma	3 [gg]	
Cuoio	CA:11+Dex	5kg	45 ma	4 [gg]	
Cuoio Borchiato	CA:12+Dex	6.5kg	55 ma	6 [gg]	
Pelle	CA:12+Dex	6kg	45 ma	4 [gg]	
Giacco di maglia	CA:13+Dex	10kg	100 ma	2 [sett]	
Corazza di scaglie	CA:14+Dex	22.5kg	150 ma	1.5 [sett]	
Corazza di piastre	CA:14+Dex	10kg	300 ma	1 [sett]	
Mezza armatura	CA:15+Dex	20kg	800 ma	4 [sett]	
Corazza ad anello	CA:14	20kg	65 ma	1.4 [sett]	
Cotta di maglia	CA:16	27.5kg	[100;1300] ma	2.2 [sett]	
Corazza a Strisce	CA:17	30kg	[240;1400] ma	3 [sett]	
Armatura completa	CA:18	32.5kg	[1800; 3350] ma	10 [sett]	
Scudo Tondo	CA: +1	2kg	20 ma		
Scudo completo	CA: +2	4kg	30 ma		

Armi particolari					
Armi in Adamantio	+30% del peso originale	+ [60%;65%] del costo originale	+2 al colpire e +3 ai danni	I danni dell'arma sono considerati magici	[80;100] 1d100 *
Armi col Mercurio	-10% del peso originale	+ [30%;50%] del costo originale	-2 al colpire e i dadi dei danni aumentano di un livello (da 1d4 diventano 1d6) se i dadi originali dell'arma sono già 1d12 l'arma guadagna un dado di quel tipo (da 1d12 diventano 2d12)		[65;100] 1d100 *
Armi Celestiali	-50% del peso originale	+ [200%;250%] del costo originale	+5 al colpire, +7 ai danni, l'arma critica dal 18 e guadagna un dado come le armi col mercurio	I danni dell'arma possono essere radiosi o necrotici (tira un dado)	[97;100] 1d100 *

*è la probabilità che nella bottega in cui siano entrati si trovino delle armi del genere.

Appendice 3: Locande

Appendice 4: Gilde Criminali:

1. Gilde degli Assassini: Questa è la gilda più pericolosa di tutte e anche la più illegale, il suo capo è Ingoc Cete Peno che è salito al potere uccidendo il precedente capo. L'unico modo per fare carriera nella gilda è uccidere il proprio capo. Tipicamente chi ha bisogno dei loro servizi si rivolgono alla gilda locale il cui capo decide a chi affidare il lavoro. Il compenso viene diviso fra chi esegue il lavoro e il capo della gilda locale in propor. I capi delle gilte locali devono versare annualmente delle "tasse" al capo della gilda. Tipicamente per un lavoro facile vengono chiesti circa 1000 ma.
2. Gilde dei Ladri: "Un ladro non ruba mai a un altro ladro" è il motto che sono tenuti a rispettare chiunque decida di unirsi alla gilda. Il capo della locale viene eletta tramite votazione di tutti i membri invece per quanto riguarda il capo della gilda esso viene eletto tramite votazione dei capi delle gilte locali. Al momento il capo della gilda è Amuk Zerossu Agad un elfo di più 300 anni.
3. Gilde delle Spie: Questa gilda si divide fra coloro che lo fanno in maniera "professionale" e chi lo fa in maniera "amatoriale". I primi sono spie esperte che si infiltrano nelle coorti dei nobili per carpire

informazioni importanti; possono travestirsi e interpretare innumerevoli ruoli senza suscitare alcun sospetto oppure possono rimanere nascosti senza che nessuno li veda per quanto desiderano. I secondi sono persone comuni che hanno normalmente un altro lavoro e si dirigono alla gilda semplicemente per comunicare informazioni che hanno reperito, queste informazioni sono spesso irrilevanti, ma qualora siano utili a qualcuno essi vengono ricompensati. Non c'è una vera e propria linea di comando, entrando nella gilda puoi rivolgerti a chi più desideri e fare domande a chi vuoi, non sempre però riceverai una risposta. Al momento la Spia più famosa di fa chiamare Criniera.

	Valesta	Amarantio	Riudoria	Malonia
Gilda degli Assassini	Presente e il capo locale è: Ninka Nanna (gnoma)	Presente e il capo locale è: Eressa Agas (umana)	Non presente	Non Presente
Gilda dei Ladri	Presente e il capo locale è: Pinta Veratia (umana)	Presente e il capo locale è: Erkahan Dukuru (elfo)	Presente e il capo locale è: Latho Nane Caerphy (nano)	Non Presente
Gilda delle Spie	Non Presente	Presente e il capo locale è: Sonesibo Samea (umano)	Presente e il capo locale è: Sadamo Adech (gnomo)	Presente e il capo locale è: Atlinius Pitiuso (umano)

Appendice 5: Locanda: La locanda è gestita da moglie e marito, un elfa e un umano che al momento non hanno figli. L'Elfa si chiama Eretu Sidab Lili mentre il marito Euloros Phosines.

Appendice 6: Locande

Nome	Distretto	Proprietario/a	Num. Stanze	Ricca	Media	Povera	Quest?
Locanda del Bel Tronco	Taglialegna	Frederik Strum Tane (Nano)	0		X		Si
Locanda del Tordo	Visitatori	Oldan Flen Amulan (Elfo)	4 Stanze da 2 (4 ma a stanza)		X		Si
Locanda della Foglia d'Oro	Visitatori	Anthon Winte (Umano)	10 Stanze da 2 (6 ma a stanza)	X			No
Locanda della Chioma Folta	Visitatori	Cundestia Lusio (Umana)	12 Stanze da 4 (2 ma a posto)			X	Si
Locanda del Cinghiale	Visitatori	Saba Ninga (Gnoma)	6 Stanze da 2 (2 ma a stanza)			X	No
Locanda delle Ciliegie Avvelenate	Visitatori	Odros Gorosin (Umano)	5 Stanze da 3 (3 ma a posto)		X		No
Locanda del Salice Felice	Visitatori	Dulcia Siusennus (Umana)	5 Stanze da 4 (6 ma a stanza)	X			No

[Cibi Possibili](#)

Appendice 7: Confraternite

Le confraternite più importanti sono:

- Occhio Bruciante: Sono dei pazzi senza regole, incendiano edifici, rubano, uccidono senza apparente ragione. L'unico loro obiettivo è il tornaconto personale e si sono associati insieme solo per proteggersi dalla polizia e dalle altre confraternite. Non hanno una gerarchia, ma al momento uno gnomo è riuscito a posizionarsi al capo di tutti. Si chiama: Mane Tane
- Dolore della Vedova: Si accettano solo membri femminili, gestiscono un racket di prostituzione, furti e ricatti a grandi nobili di tutto il regno. Il capo dell'organizzazione è una donna: Kalypso Niobe

- Ala del Drago: È la confraternita più segreta e pericolosa di tutta Valesta, sono i veneratori dei Draghi. Sono alla continua ricerca di manufatti inerenti ai draghi, quello che non possono rubare/acquistare lo recuperano in modi molto meno eleganti che fanno addirittura desiderare la morte. La struttura è estremamente gerarchica e stratificata con molti emissari e “sedi” dislocate per tutta la regione, anche nell’Abazia. Il capo della gilda viene scelto fra coloro che si propongono attraverso un rito segreto che avviene in una grotta delle montagne “Denti del Drago”. Al momento il capo della gilda è un umano di circa trent’anni: Marcus Nerga