

1) GEOGRAFIA:

- a) **Posizione:** NO (Nord-Ovest)
- b) **Terreno (Mari, fiumi, montagne, laghi, sentieri)** Piccolo mare che dividono con i confinanti, scogli permettono la pesca con imbarcazioni dell'epoca. Grande fiume che parte dalla catena montuosa e sfocia nel mare, ci sono due delta, uno sfocia in un lago a nord e l'altro aiuta le coltivazioni a sud. Lunga catena montuosa con un passaggio per Agrea (S2). Grande sentiero dal ponte principale fino a Antya, si divide in 2 direzioni; sentiero secondario dall'altro ponte verso Granyrion.
- c) **Clima:** Temperato, vicino le montagne più fresco ma non rigido, vicino la costa più caldo ma non torrido.
- d) **Capitale regionale:** Estis.
- e) **Città (Numero, grandezza):** 3; Estis (Grande), Granyrion (Media), Antya (Piccola).
- f) **Flora e fauna:** Ricca vegetazione fuori dalle città e soprattutto vicino ai fiumi. Animali, qualche bestia magica (e qualcosa di imprevisto).
- g) **Luoghi importanti:** Grayhawk (villaggio partenza).

2) POPOLAZIONE:

- a) **Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)
- b) **Religioni:** Quelle di D&D. Heironeous principale (Dio del valore, bene, guerra, legge).
- c) **Trasporti:** Via terra.
- d) **Forma di governo locale:** Sindaco (Magistratura), primo capitano (governo).
- e) **Storia e cultura della popolazione:** Militarista, attacchi di predoni.
- f) **Organizzazioni (Gilde, templi ecc):** 1 gilda dei mercanti e degli artigiani (istruzione e regolamentazione). Tempio principale ad Estis (Istruisce e amministra), templi minori a Granyrion e Antya. Caserme nelle 3 città; base militare ad Estis; vari accampamenti

sparsi per la regione; basi della milizia nei villaggi più piccoli; piccolissimo circolo druidico; piccolo clan barbaro; gilda dei maghi ad Estis; avamposti ranger vicino le entrate R1, R2 (ladri come spie); monastero a Granyrion.

3) ECONOMIA:

- a) **Stile di vita:** Modesto in gran parte della regione. Più il paese è piccolo più cala.
- b) **Come si guadagnano da vivere xD:** Pesca e agricoltura, caccia e commercio in minoranza.
- c) **Moneta:** Quelle di d&d.
- d) **Tasse:** 1/100 guadagni avventurieri; 1/10 guadagni lavoratori.

1) CITTA': Estis

a. GEOGRAFIA:

- i. **Posizione:** O (Ovest).
- ii. **Terreno:** Zona pianeggiante; spiaggia sul mare; fiume sotterraneo (dove prendono acqua); sentiero principale e qualche secondario.
- iii. **Clima:** Caldo, umido
- iv. **Flora e fauna:** Vegetazione (da definire); Abbondante presenza di pesci, poca presenza di animali selvatici.
- v. **Luoghi importanti:** Fortezza del barone; Fogne; Mercato.

b. POPOLAZIONE (5'000 abitanti):

- i. **Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)
- ii. **Trasporti:** Trasporti via terra, carovane verso le altre città e paesi limitrofi e verso altre regioni.
- iii. **Forma di governo locale:** Barone, sindaco, soldati.

iv. Storia e cultura della popolazione: Città più colpita; più miliziani; prima ad addestrarsi.

v. Organizzazione: 1 gilda dei mercanti e artigiani; tempio di Heironeous, templi minori; caserma (protezione regionale), basi della milizia (locale), 1 gilda dei ladri (spie).

c. ECONOMIA:

i. Stile di vita: Modesto 70 %, confortevole 29 %, ricco 1%.

ii. Come si guadagnano da vivere: Principalmente pesca, commercio, caccia minoranza.

iii. Moneta: Quella di d&d.

iv. Limite MO:

1) Oggetto più costoso: 3'000 MO

2) Riserva vendita oggetti: 750'000 MO

d. PNG:

i. Autorità militare: Il guerriero di più alto livello

ii. Guardie/miliziani: 35 guardie a tempo pieno. 500 miliziani (schierabili velocemente).

iii. Png con classi:

1) 1 chierico 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°.

2) 1 druido di 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°.

3) 1 guerriero di 11° liv (primo capitano); 2 di 6° (capitani); 4 di 3° (tenenti); 8 di 2° (soldati/capironda); 16 di 1°(soldati). (24 guardie)

4) 1 ladro di 10° liv ; 2 di 5°; 4 di 3°; 8 di 2°; 16 di 1°. (5 guardie cittadine/vedette) (altri vedette R1)

5) 1 mago di 5° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°.

6) 1 monaco di 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°.

7) 1 paladino di 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°.

8) 1 ranger di 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°; 8 di 1°. (6 guardie/vedette)

- 9)** 1 stregone di 7° liv; 2 di 4°; 4 di 2°; 8 di 1°
- 10)** 1 sacerdote di 8° liv; 2 di 4°; 4 di 2°.
- 11)** 1 aristocratico di 5° liv (sindaco); 2 di 3°; 4 di 2°.
- 12)** 1 combattente di 9° liv (capo milizia); 2 di 5°; 4 di 3°; 8 di 2°.
- 13)** 1 esperto di 12° liv (fabbro, capo-gilda); 2 di 6°; 4 di 3°; 8 di 2°. (altri: alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
- 14) Altri:**
- a. 4'608 popolani di 1° liv/combattenti 1°.
 - i. 1 oste di 3° liv.; 2 di 2°.
 - ii. 608 (Bambini e vecchi)
 - b. 144 esperti 1° liv (alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
 - c. 24 aristocratici 1° liv
 - d. 24 sacerdote 1° liv