

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 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:** Greyhawk (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.

i) **Professione:** 1 prova alla settimana, metà del risultato ottenuto in MO. Es. si ottiene un risultato di professione di 20, per quella settimana si sono ottenute 10 MO. Senza addestramento (lavorare come apprendista/aiutante) si guadagna 1 MA al giorno. Si utilizza per offrire servizi.

ii) **Artigianato:** Come professione ma si utilizza per produrre beni.

c) Moneta: Quelle di d&d.

d) Tasse: 1/100 guadagni avventurieri; 1/10 guadagni lavoratori. Le tasse vengono rimosse normalmente ogni mese tramite un esattore che viene da una delle città principali. Per praticità i lavoratori pagano ogni settimana e gli avventurieri una volta rientrati in città (una qualunque).

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

2) CITTA': Granayrion

a. GEOGRAFIA:

- i. **Posizione:** E (Est)
- ii. **Terreno:** Zona pianeggiante, collina verso esterno; fiume alla base; montagne oltre le colline ad Est; sentiero principale e qualche secondario.
- iii. **Clima:** Temperato, fresco
- iv. **Flora e fauna:** Vegetazione (da definire); molta presenza di animali.
- v. **Luoghi importanti:** Fogne; Mercato.

b. POPOLAZIONE (2'000 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:** Sindaco, soldati.
- iv. **Storia e cultura della popolazione:** Più resistenti al freddo, cacciatori.
- v. **Organizzazione:** Tempio di Heironeous, templi minori; caserma (protezione locale), basi della milizia (locale).

c. ECONOMIA:

- i. **Stile di vita:** Modesto 75 %, confortevole 25 %,
- ii. **Come si guadagnano da vivere:** Principalmente agricoltura e allevamento, caccia, commercio minoranza.
- iii. **Moneta:** Quella di d&d.

iv. Limite MO:

- 1) Oggetto più costoso: 800 MO
- 2) Riserva vendita oggetti: 80'000 MO

d. PNG:

ii. Autorità militare: Il guerriero di più alto livello.

i. Guardie/miliziani: 10 guardie a tempo pieno. 200 miliziani (schierabili velocemente).

iii. Png con classi:

- 1) 1 barbaro 5° liv; 2 liv 3°; 4 di 1° liv (miliziani).
- 2) 1 chierico 4° liv; 2 di 2°; 4 di 1°.
- 3) 1 druido di 4° liv; 2 di 2°; 4 di 1°.
- 4) 1 guerriero di 5° liv (capitano); 1 di 3° (tenente); 2 di 2° (soldati/capironda); 4 di 1°(soldati). (6 guardie)
- 5) 1 ladro di 3° liv ; 2 di 2°; 4 di 1°. (2 guardie cittadine/vedette) (altri vedette R2)
- 6) 1 mago di 2° liv; 2 apprendisti di 1°.
- 7) 1 monaco di 10° liv; 2 di 5°; 4 di 3°; 8 di 2°; 16 di 1°.
- 8) 1 paladino di 2° liv; 2 di 1°.
- 9) 1 ranger di 4° liv; 2 di 2°; 4 di 1°. (2 guardie cittadine/vedette) (altri R2)
- 10) sacerdote di 6° liv; 2 di 3°; 4 di 2°.
- 11) 1 aristocratico di 1° liv (sindaco);
- 12) 1 combattente di 6° liv (capo milizia); 2 di 3°; 4 di 2°.
- 13) 1 esperto di 8° liv (fabbro); 2 di 4°; 4 di 2°. (altri: alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
- 14) **Altri:**
 - a. 1'822 popolani di 1°/combattenti 1°.
 - i. 1 oste di 2° liv.; 1 di 1°.
 - ii. 422 bambini e vecchi
 - b. 57 esperti 1° liv (alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
 - c. 19 sacerdoti 1° liv

3) CITTA': Antya

a. GEOGRAFIA:

- i. **Posizione:** N (Nord)
- ii. **Terreno:** Zona pianeggiante, foresta NE, montagne oltre la foresta, lago (irrigazione) sentiero principale e qualche secondario.
- iii. **Clima:** Temperato
- iv. **Flora e fauna:** Vegetazione (da definire), abbondante presenza di animali.
- v. **Luoghi importanti:** Fogne; Mercato.

b. POPOLAZIONE (900):

- vi. **Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)
- vii. **Trasporti:** Trasporti via terra, carovane verso le altre città e paesi limitrofi.
- viii. **Forma di governo locale:** Sindaco, soldati.
- ix. **Storia e cultura della popolazione:** Agricoltori e cacciatori.
- x. **Organizzazione:** Tempio di Heironeous, templi minori; caserma (protezione locale), basi della milizia (locale).

c. ECONOMIA:

- v. **Stile di vita:** Modesto 85 %, confortevole 15 %,
- vi. **Come si guadagnano da vivere:** Principalmente agricoltura e caccia, poco allevamento commercio minoranza.
- vii. **Moneta:** Quella di d&d.
- viii. **Limite MO:**
 - 1) **Oggetto più costoso:** 200 MO
 - 2) **Riserva vendita oggetti:** 9'000 MO

d. PNG:

- ii. **Autorità militare:** Il guerriero di più alto livello.
- i. **Guardie/miliziani:** 5 guardie a tempo pieno. 90 miliziani (schierabili velocemente)
- iii. **Png con classi:**
 - 1) 1 barbaro 7° liv; 2 liv 4°; 4 di 2° liv; 8 di 1° (miliziani).

- 2) 1 chierico di 1° liv.
- 3) 1 guerriero di 5° liv (capitano); 1 di 2° (soldati/capironda); 4 di 1°(soldati). (5 guardie)
- 4) 1 monaco di 3° liv.
- 5) 1 ranger di 1° liv;
- 6) 1 sacerdote di 5° liv; 2 di 3°; 4 di 2°.
- 7) 1 aristocratico di 1° liv (sindaco);
- 8) 1 combattente di 4° liv (capo milizia); 2 di 2°.
- 9) 1 esperto di 5° liv (fabbro); 2 di 3°; 4 di 2°. (altri: alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
- 10) **Altri:**
 - a. 824popolani di 1°/combattenti 1°.
 - i. 1 oste di 3° liv.
 - ii. 94 bambini e vecchi
 - b. 26 esperti 1° liv (alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
 - c. 9 sacerdoti 1° liv.

1) PAESE: Greyhawk

a. GEOGRAFIA:

- iv. Posizione:** NnO (Nord-nord-Ovest).
- v. Terreno:** Zona pianeggiante; fiumiciattolo (dove prendono acqua); sentiero poco battuto verso Antya.
- vi. Clima:** Caldo, umido
- vii. Flora e fauna:** Prateria, campi coltivati; animali di piccola taglia.
- viii. Luoghi importanti:** Osteria, base della milizia, piccolo tempio, botteghe.

b. POPOLAZIONE (71 abitanti):

- ix. Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)

- x. Trasporti:** Via terra, carovane principalmente verso Antya e qualche paese nelle vicinanze.
- xi. Forma di governo locale:** Combattente milizia.
- xii. Storia e cultura della popolazione:**
- xiii. Organizzazione:** 1 piccolissimo tempio di Heironeou; base della milizia (locale)

c. ECONOMIA:

- xiv. Stile di vita:** Povero 99%; Modesto 1 %.
- xv. Come si guadagnano da vivere:** Principalmente agricoltura e allevamento, caccia minima.
- xvi. Moneta:** Quella di d&d.
- xvii. Limite MO:**
 - 1) Oggetto più costoso:** 50 MO
 - 2) Riserva vendita oggetti:** 175 MO

d. PNG:

- xviii. Autorità militare:** Il combattente di più alto livello
- xix. Guardie/miliziani:** 7 miliziani (schierabili velocemente).
- xx. Png con classi:**
 - 1)** 1 guerriero di 5° liv (guardia).
 - 2)** 1 ladro di 2° liv ; 2 di 1°.
 - 3)** 1 mago di 1° liv.
 - 4)** 1 monaco di 3° liv; 4 di 1°.
 - 5)** 1 stregone di 1° liv.
 - 6)** 1 sacerdote di 1° liv.
 - 7)** 1 combattente di 3° liv (capo milizia); 2 di 2°.
 - 8)** 1 esperto di 4° liv (fabbro); 2 di 2° (cacciatore, allevatore).
 - 9) Altri:**
 - a.** 48 popolani di 1° liv/combattenti 1°.
 - i.** 1 oste di 1° liv.
 - ii.** 8 (Bambini e vecchi)
 - b.** 3 esperti 1° liv (erborista, ingegnere, conciatore)

Olvias è la regione più piccola e più lontana del Regno di Etrias ed è anche quella più a nord-ovest.

Gli abitanti di Olvias sono i più resistenti del regno. Nel corso dei decenni sono stati attaccati molte volte dai predoni che vedevano questa regione come una facile preda in quanto non potevano contare sull'esercito del regno per difendersi perché troppo distante e troppo isolato per far sì che i rinforzi arrivassero in tempo. Così hanno iniziato a sviluppare una cultura più militarista per far fronte ai continui attacchi dei predoni e con il passare del tempo questi attacchi sono diminuiti anche se non scomparsi del tutto, ma nonostante questo hanno continuato ad addestrarsi per difendersi da soli. I suoi abitanti ricevono un addestramento basilare sui fondamenti del combattimento (come impugnare un'arma, quali armi esistono, combattimenti con spade di legno ecc.) durante il periodo adolescenziale per poi venire addestrati alla milizia, nelle tre città maggiori. Non sono veri combattenti, ma sono miliziani addestrati (combattenti di liv 1 con queste modifiche) che sanno come utilizzare le armi semplici, la spada corta, l'arco corto, le corazze leggere e lo scudo in legno. Alla fine dell'addestramento in una città vengono rimandati a casa con una spada corta, una corazza di cuoio ed uno scudo in legno.