1. **GEOGRAFIA:** 
   1. **Posizione:** NO (Nord-Ovest)
   2. **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.
   3. **Clima:** Temperato, vicino le montagne più fresco ma non rigido, vicino la costa più caldo ma non torrido.
   4. **Capitale regionale:** Estis.
   5. **Città (Numero, grandezza):** 3 Estis (Grande) , Granyrion (Media), Antya (Piccola).
   6. **Flora e fauna:** Ricca vegetazione fuori dalle città e soprattutto vicino ai fiumi. Animali, qualche bestia magica (e qualcosa di imprevisto).
   7. **Luoghi importanti:** Estalas (villaggio partenza).
2. **POPOLAZIONE:**
   1. **Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)
   2. **Religioni:** Quelle di D&D. Heironeous principale (Dio del valore. Bene, guerra, legge).
   3. **Trasporti:** Via terra.
   4. **Forma di governo locale:** Sindaco (Magistratura), primo capitano (governo).
   5. **Storia e cultura della popolazione:** Militarista, attacchi di predoni.
   6. **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:**
   1. **Stile di vita:** Modesto in gran parte della regione. Più il paese è piccolo più cala.
   2. **Come si guadagnano da vivere xD:** Pesca e agricoltura, caccia e commercio in minoranza.
   3. **Moneta:** Quelle di d&d.
   4. **Tasse:** 1/100 guadagni avventurieri; 1/10 guadagni lavoratori.
4. **CITTA’: Estis**
   1. **GEOGRAFIA:**
      1. **Posizione:** O (Ovest).
      2. **Terreno:** Zona pianeggiante; spiaggia sul mare; fiume sotterraneo (dove prendono acqua); sentiero principale e qualche secondario.
      3. **Clima:** Caldo, umido
      4. **Flora e fauna:** Vegetazione (da definire); Abbondante presenza di pesci, poca presenza di animali selvatici.
      5. **Luoghi importanti:** Fortezza del barone; Fogne; Mercato.
   2. **POPOLAZIONE** (5'000 abitanti)**:**
      1. **Razze:** Umani (40%), Elfi (25 %), Nani (15 %), Halfling e gnomi (10 %), Mezzorchi (5%), Altro (5%)
      2. **Trasporti:** Trasporti via terra, carovane verso le altre città e paesi limitrofi e verso altre regioni.
      3. **Forma di governo locale:** Barone, sindaco, soldati.
      4. **Storia e cultura della popolazione:** Città più colpita; più miliziani; prima ad addestrarsi.
      5. **Organizzazione:** 1 gilda dei mercanti e artigiani; tempio di Heironeous, templi minori; caserma (protezione regionale), basi della milizia (locale), 1 gilda dei ladri (spie).
   3. **ECONOMIA:**
      1. **Stile di vita:** Modesto 70 %, confortevole 29 %, ricco 1%.
      2. **Come si guadagnano da vivere:** Principalmente pesca, commercio, caccia minoranza.
      3. **Moneta:** Quella di d&d.
      4. **Limite MO:**
         1. **Oggetto più costoso:** 3’000 MO
         2. **Riserva vendita oggetti:** 750'000 MO
   4. **PNG:**
      1. **Autorità militare:** Il guerriero di più alto livello
      2. **Guardie/miliziani:** 35 guardie a tempo pieno. 500 miliziani (schierabili velocemente).
      3. **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:**
             1. 4'608 popolani di 1° liv/combattenti 1°.

1 oste di 3° liv.; 2 di 2°.

608 (Bambini e vecchi)

* + - * 1. 144 esperti 1° liv (alchimisti, sarti, scudieri, architetti, ingegneri, conciatori, cacciatori ecc.)
        2. 24 aristocratici 1° liv
        3. 24 sacerdote 1° liv