INTRODUZIONE

La città di TorreCatena è un enigma, ma di quelli che affascinano e intrigano.
Effervescente di eventi e spettacoli, ricca di arte e scienza, piena di gente d'ogni razza e cultura, eppure divisa in gruppi, gilde, ghetti, che si guardano con diffidenza e supponenza.
Ricco porto fluviale, capitale della Contea omonima, sede di grandi templi e prestigiose scuole di magia, eppure città di frontiera, fortezza sul margine delle Terre Selvagge, sotto costante minaccia di essere attaccata dai mostri.
Aperta a ogni tipo di commercio, eppure diffidente verso gli stranieri.
Sotto la speciale protezione degli Dei della Luce, eppure devota a mille divinità.
Governata dal Consiglio Regio dominato con pugno saldo dal famoso eroe Conte di Ferro, eppure guidata da un Consiglio delle Gilde formalmente senza potere, di fatto arbitro della vita cittadina.
L'ultimo enigma riguarda direttamente voi: malgrado siate arrivati in città da pochi giorni, malgrado siate stranieri, anzi, semplici viandanti, un messo del Consiglio vi ha comunicato che, vista la fama delle vostre imprese, a buon diritto fate parte della Gilda degli Avventurieri e che pertanto potete partecipare al Consiglio delle Gilde.
Così, eccovi qui: nella Sala del Consiglio, piena di gente e di rumore, in attesa che la riunione inizi. Capitani di nave, banchieri e ricconi in abiti stravaganti discutono tra loro sotto il gonfalone della Gilda dei Mercanti; maghi e studiosi dialogano o leggono antiche pergamene sotto lo stendardo della Gilda della Sapienza; bardi, giocolieri e danzatrici chiacchierano sotto il vessillo della Gilda delle Arti; un campionario di persone di ogni razza e mezza-razza discute a piccoli gruppi sotto l'emblema della Gilda degli Stranieri; e poi ci siete voi, la Gilda degli Avventurieri, ovvero due gruppi ben distinti, ciascuno per conto suo.
State pensando se è il caso di andare a presentarvi agli altri, quando sul podio sale un vecchio avvolto in una ricca veste da arcimago di colore viola: Gantanar ManoStella, il presidente del Consiglio delle Gilde. L'incedere è lento e il volto è coperto di rughe, ma gli occhi azzurri sono vivi e magnetici, e la sua sola presenza impone il silenzio all'assemblea.
"Salute a voi, ciascuno cittadino, straniero o viandante, ma tutti gildani di TorreCatena. Torno ora dal Consiglio Regio con gravi notizie. Gravi e inaspettate: è imminente una grande invasione, come non se ne vedevano da un quarto di secolo"
"Impossibile!" si sente dire da più parti, poi il capo della Gilda della Sapienza dà voce a quello che tutti di cittadini stavano pensando "La Profezia dice che la prossima invasione sarà tra oltre mezzo secolo!"
"Evidentemente, la Profezia è sbagliata..." risponde mesto Gantanar, sembrando ancora più vecchio e curvo.

VINCOLO DI BACKGROUND

Gli avventurieri sono di allineamento qualsiasi ma NON MALVAGIO.
Inoltre non risiedono stabilmente in TorreCatena e non conoscono nessuno in città, tuttavia sono comunque interessati a volerla difendere.

IL REGNO DI SPADASCUDO

Il cuore del regno è la florida regione di SpadaScudo, che comprende anche il porto commerciale di PaceTempesta e la città marinara di Porto Felice, nodo cruciale delle rotte oceaniche.

Il regno di SpadaScudo è guidato da Sire Iskandol III, un sovrano benvoluto, che non sarà ricordato per grandi imprese, ma che ha dedicato le sue energie a rafforzare l'economia e sostenere lo sviluppo della navigazione.

Il Regno di BoscoTeschio è un regno elfico alleato, che controlla i boschi e le giungle del Grande Verde.

Tra un mese esatto ci sarà il 26° anniversario della vittoria di TorreCatena e SpadaScudo sull'Orda di Sangue, quando il Conte di Ferro respinse l'ultima Grande Invasione e vennero profetizzati cento anni di pace.

La contea di RocciaMartello ha una popolazione per lo più di nani e protegge le frontiere occidentali, mentre la contea di TorreCatena sorveglia l'altipiano nel punto in cui esso degrada verso le Terre Selvagge.

LA CITTA' DI TORRECATENA

QUARTIERE DEGLI DEI

É circondato da un alto muro continuo in pietra bianca, con un unico accesso monumentale, sorvegliato da guardie sacre. Può entrare solo chi è vestito in maniera dignitosa e lascia all'ingresso ogni cavalcatura, arma od oggetto magico pericoloso.

Al suo interno vi sono i templi delle principali divinità non malvage. I più grandi sono il Tempio Verde della divinità elfica Rillifane Rallathil e il Tempio della Luce, consacrato a Torm, dio del coraggio, Tyr, dio della giustizia e Ilmater, dio della sopportazione. Accanto al Tempio c'è anche un Monastero, sede dell'ordine militare-cavalleresco dei Templari della Luce, e un Repositorio Sacro in cui è custodito tutto ciò che deve essere tenuto al sicuro sotto la protezione della Luce.

QUARTIERE DEI NOBILI

Si sviluppa sulla collina a est della città. Qui ogni Antica Famiglia ha posto la propria dimora, gareggiando su chi costruiva il palazzo-fortezza più sontuoso e ben munito.

Le strade tortuose del quartiere si arrampicano tra muraglie, barbacani, torri e porte fortificate, oltre cui si intravedono parchi silenziosi e grandi palazzi di marmo.

QUARTIERE DEL MERCATO

Bancarelle e bazar; magazzini ed empori; locande e luoghi di svago, tra cui il Teatro Danzante "Balla che ti passa", sede della Gilda delle Arti; moli e banchine; banche e case di contrattazione, tra cui la Torre degli Scambi, sede della Gilda dei Mercanti;...

Qui si trovano anche la maggior parte delle abitazioni dei mercanti e degli artigiani.

Posto al centro della città, attorno al porto fluviale sul fiume Illiacque, è il quartiere più vivace, pieno di gente a ogni ora del giorno e della notte.

La città è ancora in lutto ufficiale per la morte della Contessa Kandara TorreCatena che dieci giorni fa è stata avvelenata con un veleno elfico.

La comunità elfica nega con forza ogni coinvolgimento, ma cresce la diffidenza nei confronti delle razze inumane.

Sono **Cittadini** gli umani residenti in città e i mezzi-umani il cui genitore umano era cittadino.
Sono **Stranieri** tutti i residenti di razze non-umane e i mezzi-umani il cui genitore umano non era cittadino: per legge, sono tenuti a prendere alloggio nel Quartiere degli Stranieri.
Chi non è residente è considerato un **Viandante** o un **Avventuriero** se fa parte di un gruppo che va all'avventura.

QUARTIERE DEGLI STRANIERI

Il quartiere è cinto da un muro con due porte, una verso l'interno e l'altra verso l'esterno della città, che vengono chiuse di notte. Al suo interno, ogni razza ha abitazioni nel suo stile: case arboree elfiche, cubi di pietra nanici, torri in barocco gnomico, colline erbose halfling,...
Qui risiede l'ambasciatore elfico di BoscoTeschio, Lu'lviel'iticalli, e nella Lukka-Torre ha sede la Gilda degli Stranieri.

QUARTIERE DELL'ACCADEMIA

Nelle sue case all'ombra del Muro abitano studenti, studiosi e la maggior parte della gente comune della città. In esso sorge il grande complesso dell'Accademia delle Stelle, in cui ha sede la Gilda della Sapienza, e il Palazzo delle Gilde, residenza dell'arcimago a riposo Gantanar ManoStella e luogo di riunione del Consiglio delle Gilde.

In occasione del prossimo capodanno astrale l'Accademia delle Stelle organizzerà di nuovo i Giochi Magici per la selezione di docenti e allievi anziani.
Mancavano da tre anni, e la popolazione è entusiasta di poter assistere nuovamente a queste dimostrazioni di potere arcano.

FORTEZZE DELLA CITTA'

Oltre ai suoi quartieri fortificati, la città è difesa da grandi fortezze squadrate e mura alte e possenti. Nella parte rivolta verso le Terre Selvagge le difese si articolano in una muraglia colossale che sbarra completamente il bordo dell'altipiano, chiamato semplicemente "il Muro", e una enorme fortezza (la Fortezza di TorreCatena) che è dimora del Conte, caserma dei Cavalieri del Muro e dei cavalca-grifone Esploratori del Cielo, prigione e sede del Consiglio Regio. Nella Fortezza della Milizia hanno invece sede gli uffici dell'amministrazione e la milizia cittadina.

É arrivata in città Marion CampoCavallo, generale del regno, alla testa di uno squadrone di Cavalieri di SpadaScudo.
Ha assunto la carica di Rappresentante del Re nel Consiglio Regio e ha preso dimora nell'antico palazzo dei CampoCavallo, nel Quartiere dei Nobili.

CONSIGLIO REGIO

- il Conte Baldovin TorreCatena detto "il Conte di Ferro"
- il Lumen Primus, l'Alto Chierico dei Templari della Luce
- il Presidente del Consiglio delle Gilde Gantanar ManoStella
- il comandante della milizia cittadina Torgan FogliaFreccia
- l'ambasciatore di BoscoTeschio Lu'lviel'iticalli
- eventualmente, un Rappresentate del Re se presente in città

CONSIGLIO DELLE GILDE

È stato creato per volontà dell'arcimago a riposo Gantanar ManoStella, e si riunisce sotto la sua presidenza. È formato dalle cinque gilde della città:

- la Gilda dei Mercanti, guidata da mercante di stoffe Dastan SetaArgento
- la Gilda degli Stranieri, guidata dallo gnomo incantatore Luk Lukkerdust
- la Gilda delle Arti, guidata dalla danzatrice Mika CuoreAmore
- la Gilda della Sapienza, guidata dallo storico Pardion LibroArcano
- la Gilda degli Avventurieri, senza una guida ufficiale.