



# APPENDICI

I CREATORI:

ANDREA PREVITI

GABRIELE NUNNARI

CHIARA ZAPPIA

MARCELLO D'ARRIGO

DANIELA GERMANA'

DARIO GERMANA'

# INDICE

## APPENDICE 1: SISTEMA MONETARIO

1. LA MONETA
2. LA BANCA DEL SOLE (BANCO DO SOL)

## APPENDICE 2: VIAGGI, TRASPORTI E MISSIVE

### INTRODUZIONE

1. LA "VIA DELLA PIETRA"
2. TRASPORTI
3. MISSIVE

# APPENDICE 1: SISTEMA MONETARIO

## 1. LA MONETA

Vi siete mai chiesti cosa sia davvero quel pezzo di metallo che maneggiate tra le dita? Quello con cui pagate merci e servizi? No? Fate male amici miei! Ecco qui che il nostro buon Francisco Virgilio Carrasco Sol ha fatto per voi una brevissima lezioncina in cui vi spiegherà cos'è la moneta e che valore ha in Àntica! In fondo, il sol è opera della sua famiglia, dunque chi meglio di lui ne capisce di denaro? (mi raccomando non ditelo ai sei di Urba-Kal, potrebbero andare su tutte le furie!).

La Banca emette diversi tagli di moneta, dettati dal tipo di lega metallica usata. Troverete quindi il più costoso sol d'oro, il sempre presente sol d'argento e il più piccolo e minuto sol di bronzo. Qual è la differenza tra queste monete? Il loro valore naturalmente! Qui di seguito vi spiegheremo come cambiare le singole monete, così da togliervi ogni dubbio.

- **1 sol d'oro** equivale a 5 sol d'argento o 25 sol di bronzo;
- **1 sol d'argento** equivale a 5 sol di bronzo o 1/5 di sol d'oro;
- **1 sol di bronzo** equivale a 1/5 di sol d'argento e 1/25 di sol d'oro.

La moneta nasce come mezzo di pagamento alternativo al baratto. Il grosso vantaggio è che essa ha un valore ben noto, che è stato definito e che viene controllato dalla Banca del Sole. Ciò fa sì che sia innanzitutto un mezzo di scambio adatto a qualsiasi vendita, e dunque uno strumento attraverso cui acquisire un bene o servizio, ma anche, allo stesso tempo, una misura del prestigio delle cose, che ci permette di assegnare a quel bene o servizio un preciso valore quantitativo.

A tal proposito è importante ricordare che questo valore non è dato solo dalla materia prima di cui il bene è fatto, ma anche da quanto è complessa la sua realizzazione. Infatti, per il mercante o l'artigiano che mettano a disposizione un prodotto o una prestazione, andrà considerato quanto impiegano in termini di tempo, denaro, studio e ricerca per renderlo fruibile. Pertanto l'acquirente che abbia razionalità saprà valutare non solo in funzione della materia prima impiegata, ma anche considerando tutti quei fattori che influiscono nella sua realizzazione.

## 2. LA BANCA DEL SOLE (BANCO DO SOL)

Chi ha dunque il compito di coniare queste monete? E chi si occupa di tutti quei compiti fondamentali atti a garantire la stabilità del sistema economico e monetario, quali il monopolio del conio e delle monete, la gestione della circolazione del denaro e l'azione di contrasto alla contraffazione?

In quasi tutti i luoghi di Àntica, come sancito dal trattato di Antrophia, la maggior parte di queste mansioni vengono svolte da delegati e funzionari della **Banca del Sole** (o Banco do Sol in tulengo), noto più semplicemente come "banca".

Se la moneta è la vostra fede e gli affari sono il vostro principale interesse, allora è il caso che vi parli più in dettaglio di ciò che questa titanica istituzione può offrirvi. Pensate a una somma che possedete, volete metterla al sicuro? Nessun problema, andate pure in una qualunque struttura della Banca e depositate i vostri averi, verrete iscritti ai registri, dovrete dare solo il giusto alla Banca, un "adiçao" come lo chiamano a Thule.

Volete viaggiare sicuri e leggeri, ed evitare che il tintinnare delle vostre monete sonanti attiri l'attenzione di briganti? Andate pure alla Banca! Per un importo di almeno 10 sol d'oro, potrete richiedere una lettera di cambio, dovrete solo consegnare i vostri averi, firmare un po' di scartoffie e scegliere se affidarvi ai potenti mezzi della Banca del Sole o ricevere una lettera di cambio (In caso di furto o smarrimento la banca non si assume responsabilità eh, fate attenzione), in entrambi i casi l'adiçao è imposto come pagamento.

Siete in difficoltà economica? Volete fare un investimento o un acquisto e siete a corto di monete? Non temete, la banca può venire in vostro soccorso. Potete dare in pegno un vostro bene (che abbia valore

per la banca) e ricevere una somma di denaro in prestito. Sensazionale no? Ma, vi chiederete, posso riscattare questo bene? Certo che sì, la Banca applica il sempre presente *adição* alla somma stabilita e vi restituisce il pegno.

Insomma, non c'è transazione che non sia conveniente per le vostre e nostre tasche!

Riassumendo

Principali attività della Banca del Sole:

- Attività privata, ovvero svolta allo scopo di ottenere un profitto proprio, che consiste nell'attività bancaria comune mediante le attività delle filiali disseminate in tutto il continente;
- Attività pubblica, in accordo con gli stati indipendenti, che si sostanzia nella gestione del sistema monetario e nella coniazione e distribuzione delle monete;

Chiunque compia una trattativa, per professione o meno, può applicare le maggiorazioni che ritiene più opportune, come la nota *adição*. Se desiderate che la Banca vigili sulle vostre trattative private, saranno i funzionari stessi a prendere in esame tali maggiorazioni e la loro ammissibilità, avendo anche facoltà di giudizio in materia.

L'attività privata della banca si sostanzia negli strumenti seguenti:

a- **Deposito.** Il personaggio versa una somma e ottiene la relativa iscrizione del deposito nei registri. Il funzionario valuterà la necessità di applicare un'*adição* per tale custodia. Chi deposita ottiene il vantaggio di mettere il denaro al sicuro. La Banca ci guadagna l'interesse dell'*adição*.

b- **Disposizione di pagamento.** Per importi superiori a 30 sol d'oro tutti sono obbligati a registrare l'operazione presso la Banca, ma non è prevista l'*adição*. Questo passaggio fa parte del meccanismo di controllo esercitato dalla Banca su mandato degli stati aderenti. Fatto ciò, il pagamento può avvenire in moneta oppure le parti possono utilizzare la Banca per regolare i conti. Il debitore può versare il denaro nelle casse della Banca, o decurtare la somma dal proprio eventuale credito (se esistente). La Banca procede con la relativa iscrizione del credito al beneficiario che poi deciderà se incassare o registrare il deposito (vedi punto a).

c- **Emissione di una lettera di cambio.** Per gli importi superiori a 10 ori il personaggio può recarsi presso una delle varie Banche e versare la somma al fine di ottenere l'incasso in contanti presso la Banca di un altro luogo, riducendo i rischi dovuti al trasporto fisico del denaro. Il depositante sarà l'unico a conoscere le informazioni necessarie per ottenere la somma (nome pg, luogo e data versamento, luogo incasso). In alternativa il depositante può richiedere l'emissione al **portatore**, ovvero una lettera di cambio intestata al personaggio che non viaggerà tramite i mezzi della Banca ma gli verrà fisicamente consegnata, riducendo il rischio di trasporto dal denaro metallico al semplice trasporto del documento (il quale però potrebbe comunque essere smarrito o rubato). In entrambi i casi la Banca applicherà l'*adição*.

d- **Pegno:** il personaggio deposita un oggetto alla Banca e riceve una somma di denaro in prestito. Alla restituzione della somma l'oggetto rientra in possesso del personaggio. Per tale servizio la Banca applica normalmente l'*adição*. Possono costituire oggetto di pegno anche animali, terreni, case e tutto ciò che la Banca possa valutare come reddito.

# APPENDICE 2: VIAGGI, TRASPORTI E MISSIVE

## INTRODUZIONE

*“A questo punto conviene sostare anche perché il viaggio non è ancora iniziato e il cammino si presenta lungo con tappe e traguardi di grande suggestione. Percorrendo strade e sentieri di ogni parte di Àntica, ci imatteremo in ogni forma di carro o nave, proveremo brividi e paure per l’incombente assalto dei pirati, seguiremo gli spostamenti di diplomatici e ambasciatori, ascolteremo le voci di mercanti preoccupati per la sorte delle proprie merci e della collocazione dei mercati, nelle fiere e nei porti, ci accoderemo alle colonne di pellegrini, incontreremo i poveri e gli emarginati, religiosi e questuanti, donne e fanciulli, studiosi e uomini di malaffare, individui senza patria e senza nome, monaci e chierici e anche chi rincorre il viaggio per rifugiarsi nel mistero e appagare la propria sete di scoperta. A questo punto ci accorgeremo che la storia degli uomini, prima di identificarsi in luoghi definiti, si caratterizza per i percorsi vissuti secondo i modi del proprio popolo, nell’imprevedibilità di un incontro e nella singolarità delle emozioni provate. E allora, prima di continuare, non mi resta che augurarvi... buon viaggio!”*

*Greg Piedelesto, battipista della gilda*

Qui di seguito tratteremo alcune informazioni riguardanti i viaggi e il loro costo sulla base delle informazioni arrivate dai migliori viaggiatori di Àntica! Abbiamo spinto non a caso su questo argomento del viaggio, proprio per mettere in doveroso risalto i diversi scenari che potrete incontrare seppur, ahimè, solamente nei nostri scritti e nelle vostre dichiarazioni. Le vie di comunicazione sono una struttura apparentemente tanto banale e fanno talmente parte della nostra esperienza giornaliera che ci si dimentica facilmente del loro ruolo fondamentale per ogni manifestazione di civiltà. Il loro significato per la nostra vita quotidiana si può comprendere solo se ci si mette uno zaino sulle spalle, si esce di città, ci si lascia dietro le strade lastricate e ci si avvia per i viottoli di campagna e i sentieri nei boschi. Solo in queste condizioni, quando si cammina su strade polverose, piene di buche e cosparse di sassi, ci si rende conto di quanto fossero lunghi e faticosi i viaggi d’un tempo. Immaginate giorni e giorni di tragitto su un carro di legno, lungo vie che d'autunno si coprono di fango, in cui si sprofonda fino alle caviglie; vie che d'inverno gelano, rendendo il percorrerle un'avventura per un uomo e ancor più per gli animali, che rischiano continuamente di rompersi una zampa.

### 1. LA “VIA DELLA PIETRA”

Non vi è un prezzo per viaggiare tra le strade degli imperi e dei regni di Àntica, se non per attraversare le terre del Libero concordato di Urba-Kal.

Per accedere basterà pagare **1 sol d’argento**, ma solo se siete piedi lesti o presto sarete obbligati a ripagarlo ancora una volta al termine del vostro permesso di via. Se invece siete mercanti e portate con voi un carro, ahimè, i fidi doganieri stipuleranno il prezzo in base alle vostre merci.

Più nel dettaglio, il visto ottenibile nelle terre del libero concordato può avere una scadenza di:

- 15 giorni;
- 30 giorni;
- 45 giorni.

In tutti e tre i casi il costo sarà sempre un sol d’argento, tuttavia, in base al termine del visto e al protrarsi delle proprie attività in queste terre, potrebbe essere necessario pagare nuovamente il costo previsto per ottenerne uno nuovo.

An e Ash sono le principali cittadelle di frontiera in cui si sviluppano tali passaggi amministrativi eppure, nonostante ciò, in tutte le terre del Concordato potrete imbattervi in controlli da parte di funzionari o guardie a cui dovrete dar conto delle vostre attività in questi luoghi.

## 2. TRASPORTI

Come detto, muoversi in Àntica potrebbe risultare scomodo ed impervio per chi non è particolarmente preparato a recarsi lontano dalla propria dimora. Dunque, per chiunque volesse intraprendere un viaggio più comodo e sicuro, ecco una lista di servizi di cui poter disporre. Ovviamente dietro compenso!

### 1- *Via terra*

**Sellacavalli:** servizio efficiente e diretto per affittare un cavallo, qualora siate dei buoni cavallerizzi e sappiate gestire e mantenere la bestia durante il viaggio. Questo rapido modo di percorrere le strade vi sarà di certo utile. Previsto accompagnatore<sup>1</sup> a guardia del destriero.

Costo: 2 sol d'argento ogni 5 giorni

**Passacarrozza:** Cercate un metodo veloce e comodo per viaggiare? Dovete raggiungere qualche città lontana? Allora la carrozza fa al caso vostro, ma solo se siete in grado di sopportare le buche nelle strade! Non vi resta che trovare un passacarrozza per trovare il carro che più soddisfa le vostre necessità. Al termine del viaggio ovviamente dovrete restituirlo. Previsto accompagnatore a guardia del mezzo.

Costo: 2 sol d'argento al giorno (max 4 persone)

**Biga selenyana:** Nelle terre dei Corneli il termine "passacarrozza" è poco comune. Se vi trovate lungo una sontuosa via imperiale è facile imbattersi piuttosto in una "biga selenyana", un carro tipicamente intarsiato secondo la tradizione del luogo. Alle redini troverete un auriga che sarà lieto di accompagnarvi nei principali centri abitati... purché ne paghiate il prezzo ovviamente.

Costo: 2 sol d'argento e 3 di bronzo al giorno

### 2- *Via mare*

**Bota thulena:** grande nave nata per il trasporto di persone lungo le grandi rotte e verso le Isla di Gala. Adesso è facile trovarne in ogni porto, pronte a salpare per la prossima destinazione.

Costo: 3 sol di bronzo al giorno di navigazione

**Mercantile:** che possediate un grande carro o molti animali da trasportare lontano, non abbiate paura, i mercantili con le loro grandi stive fanno al caso vostro!

Costo: 4 sol di bronzo al giorno

**Mercantile passeggeri:** siete un mercante itinerante? Avete con voi un grosso carro e dovete viaggiare per mare? Nessun problema! Per qualche moneta in più una comoda cabina potrà ospitarvi lungo la vostra "agitata" traversata.

Costo: 4 sol di bronzo al giorno

### 3- *Viaggi organizzati*

(costo inteso per gruppo)

**Battipista:** che sia un sentiero di montagna o di un bosco, i battipista riescono sempre a portarvi a destinazione; certo il viaggio non sarà rapidissimo, ma avrete modo di arrivare sani e salvi.

Costo: 1 sol d'argento e 2 di bronzo al giorno (max 5 persone).

**Guida:** che sia un cittadino del posto o un abile conoscitore di strade, la guida è la persona giusta se

---

<sup>1</sup> L'accompagnatore è una figura avente lo scopo principale di evitare il furto di quanto oggetto di noleggio. Questo ruolo può essere parzialmente o del tutto soppiantato da una somma di denaro a titolo di "cauzione", avente un valore non inferiore al carro. Trovando un accordo è possibile determinare tale bilanciamento dei rischi reciproci, oltre ad ottenere maggiori servizi come una guida esperta o guerrieri per difendersi lungo il viaggio.

desiderate arrivare al posto giusto nel tempo giusto, perché scorciatoie e strade rapide sono il suo pane quotidiano.

Costo: 1 sol d'argento al giorno (max 5 persone).

**Carovaniere:** abile ed esperto conoscitore delle vie e dei commerci, non mancherà di fare tappa nei mercati migliori per stringere nuovi affari e vendere la sua preziosa roba. Solitamente non viaggia da solo e una scorta fa sempre da garante per le sue "faccende".

Costo: 1 sol d'oro al giorno (minimo 6 persone – max 20).

### 3. MISSIVE

(costi intesi per singolo messaggio/persona)

**Messaggero:** affidabile e discreto, si premurerà di consegnare il messaggio solamente nelle mani del destinatario.

Costo: 4 sol di bronzo al giorno di viaggio.

**Corvo/piccione messaggero:** rapidissimo e sicuro, lo scambio di messaggi tra uccelliere necessita di più passaggi e non è l'ideale per comunicazioni lunghe più di un paio di righe. Le voliere non sono facili da trovare, in quanto l'addestramento di corvi e piccioni viaggiatori è un lavoro lungo e richiede pazienza. Inoltre, anche le uccelliere più ricche di volatili non ne hanno in quantità illimitata, dunque l'invio di messaggi va fatto con parsimonia.

Costo: 2 sol di bronzo per giorno di distanza.