

# Amer luogo

Capitale del **Ducato**, Amer è una grande città di circa 120.000 abitanti. L'attuale Duca, dopo la scomparsa di **Romuald Desyenne** nell'inverno del 505, è suo figlio **Sablin Desyenne**, che si è sposato nel maggio 506 con la sorella del Duca di Surok.

Il simbolo di Amer è il gufo e il compasso, il colore è il blu mare.

Custode di Amer è **Tess Eliot**, personaggio di nobili origini, appartenente ad una famiglia tradizionalmente legata alla chiesa di **Maers**, molto stimato da tutti.

## LUOGO

Tipo: città capitale

Popolazione: circa 120000 abitanti

Scarica la [mappa della città di Amer](#)

## Storia

La città di Amer è stata fondata nell'anno 273, dopo l'abbandono dell'antica capitale **Amilanta** devastata dal **Grande Colera**, durante il regno del Duca **Authier Bolton**. All'edificazione prendono parte anche alcuni importanti ingegneri **Nani del Kieblach**, la cui esperienza permette soluzioni architettoniche e idrauliche sorprendenti.

## Regolamenti cittadini

Nella città di Amer sono in vigore alcuni regolamenti cittadini, in particolare riguardo gli spostamenti tra le cerchie di mura e il trasporto di armi e armature. In particolare:

- le porte delle mura esterne sono chiuse al tramonto e riaperte all'alba. Sono tuttavia sempre guardate ed è possibile chiedere che vengano aperte per permettere il passaggio, in entrata o in uscita, quando sussistano buone ragioni;
- le porte della Cittadella restano aperte durante tutta la notte, anche se sorvegliate;
- l'ingresso nella Cittadella con carri e carrozze è autorizzato dalle guardie, ed è permesso soltanto a nobili, ecclesiastici e Maestri dell'Università, più altri personaggi di particolare spicco;
- è fatto divieto di girare in armi o armature per la Cittadella, salvo che non si appartenga all'Esercito, alla Guardia Civica o al corpo dei Paladini, o si costituisca parte di scorte autorizzate di nobili o mercanti;
- circolare in armi o armature nella Città Bassa è concesso, anche se in alcune zone è possibile essere chiamati a dare spiegazioni alle guardie civiche

## Aspetto della città

Amer è detta la città dei cento torrenti: sorge in collina ed è attraversata da innumerevoli piccoli canali, che permettono un costante reflusso di acque limpide. Ha due cinte murarie, una per la città alta, la "cittadella", e l'altra per la città bassa. Le strade sono pavimentate di pietra chiara, la maggior parte delle case intonacate di colori pastello.

### La Cittadella

Nella città alta, dove è ammesso l'ingresso solo a poche carrozze, le strade sono costeggiate da canali e alberi di melograno e di limone. Ampie piazze, edifici signorili, poche e belle locande.

Il Palazzo Ducale si affaccia su di un grande parco, e domina l'intera cittadella.

Si trova nei pressi anche l'**Università** e il **Teatro del Giglio**, il più importante della città.

### La città bassa

La città bassa mantiene molte delle caratteristiche architettoniche della Cittadella, anche se ha un aspetto più vario e disordinato. Alle strade ampie si alternano vicoletti e scale, i moltissimi torrenti in alcuni tratti sono coperti da edifici o passaggi, i colori sono più sgargianti.

Nella città bassa si trovano alcune zone più prestigiose, come il Rione della Meridiana, alle spalle dell'omonima strada, e il cuore dell'Inquisizione amerita, a Sanpeccato, presso Piazza delle Fratte.

A sud si apre il Mercato Grande, cuore dell'economia cittadina, ma in ogni rione, nella piazza principale, ci sono piccoli mercati e botteghe.

### "Borgo Nuovo"

Nell'ultimo secolo fuori dalle mura di Amer ha iniziato a sorgere un borgo, a ridosso delle mura verso sud, tra Via del Campo e Porta Borgo Nuovo. Prima costituito solo da poche case, ha lentamente assunto dimensioni ragguardevoli e adesso ospita parecchie migliaia di persone. Sorgono qui un paio di taverne e alcune botteghe, e c'è un mercato ortofrutticolo molto fornito.

Il minore controllo da parte delle guardie civiche, la mancanza di mura e il grande passaggio di persone fanno sì che Borgo Nuovo non sia esattamente il massimo come sicurezza e ordine pubblico: è anzi la zona più malfamata di Amer.

## Fortificazioni

La città di Amer è circondata da due giri di mura, quella esterna è molto ampia, con un contrafforte potente, mentre

quella interna, più antica, è massiccia, fu costruita dai nani.

Nella cittadella ci sono gli alloggiamenti delle Guardie del Duca, 400 uomini e le guardie del Palazzo, 40 soldati scelti, mentre nella città bassa si trova la caserma dell'esercito regolare.

## Guardia civica

Nella città di Amer la guardia civica è strutturata in tre diverse caserme, una delle quali si trova nella città alta, ed è detta della "squadra dei Falchi", capitanata dall'impavido Maggiore Radcliffe, le altre due nella città bassa, la "squadra dei Merli", capitanata dall'anziano ed esperto Maggiore Rétis de la Bretonne, e la "squadra delle Lontre", capitanata dall'astuto Vice Maggiore Malory. In tutto ci sono circa 150 guardie civiche.

## Luoghi di culto

- La Chiesa delle **Limpide Acque**, la più imponente cattedrale di tutto il Ducato, è situata nella piazza principale della città bassa, dove si tengono le più importanti cerimonie religiose, alla presenza di tutto il popolo;
- il **Santuario dei Cento Torrenti**, dedicato a Maers, domina sui sottili torrenti che attraversano la capitale;
- il **Tempio del Mattino**, grande chiesa di **Pyros** situata nella città bassa, con vetrate colorate che seguono tutto il percorso del sole durante la giornata;
- la piccola ma splendida **Santa Cappella**, dedicata a Pyros, nella città alta, la cui cupola dorata è visibile da tutta la città;
- la **Chiesa di San Ragadorn**, con annesso il **Tempio dell'Ombra d'Argento**, dedicato a Kayah, che si trova fuori dalle mura esterne della città, accanto al grande Cimitero di Amer;
- il **Tempio dei Fatebenefratelli** e l'annesso Ospedale, dedicati a **Reyks**.

Oltre a queste chiese principali, in tutti i quartieri della città ci sono molte altre chiese più piccole, dedicate a tutti gli Dei della Luce;

- il **Santo Scranno**, nel rione di **Sanpeccato**, è la sede dell'Inquisizione amerita.

## Locande

La città di Amer ospita moltissime locande e taverne, eccone alcune:

### Locande della Cittadella

- Il **Calderone Fumante**, piccola locanda a ridosso delle mura della città alta. E' un luogo ben frequentato e costoso.
- **La Formicuzza e il Grillo**, taverna nella città alta, rinomata per il giro di gioco d'azzardo di alto livello che ospita quasi ogni sera.

### Locande nella città bassa

- Il **Mattino**, locanda che si trova sulla piazza dell'omonimo Tempio di Pyros nella città bassa.
- Il **Cinghiale Ubriaco**, bettola allegra e vivace sulla piazza della Granbella. Si beve molto con pochi soldi, si dorme bene con pochi soldi, e con qualche soldo in più si rimedia anche compagnia.
- **La Botte Piena**, locanda allegra e vivace collegata alla stazione di posta. A buon mercato, c'è sempre molta musica.
- **Lo Sgraticolaticatore**, piccola locanda frequentata soprattutto da universitari e studiosi.

## Mercato

Nella città di Amer si può trovare ogni genere di mercanzia. Ci sono diversi mercati rionali, e ogni mese viene organizzata, al plenilunio, una fiera commerciale in cui convergono mercanti di tutto il Ducato e anche alcuni provenienti dall'estero.

## Pronto soccorso

Ad Amer c'è un grande ospedale di Reyks, che ospita tre guaritori, il giovanissimo Winter, sua madre Lucienne e il vecchio Donato. Fuori dalla città vive anche un guaritore itinerante, Marius, un tipo strano, molto amato dalla povera gente e poco simpatico alle autorità religiose.

## Curiosità

La città di **Amer**, la "città dai cento torrenti", è attraversata da molti rivi di acqua che scendono dalla collina su cui è situata, verso la valle. Ha quindi moltissimi ponticelli, uno dei quali è il famoso "ponte dei pugni", caratteristico perché teatro di annuali battaglie a pugni tra i giovanotti dei due rioni che divide.