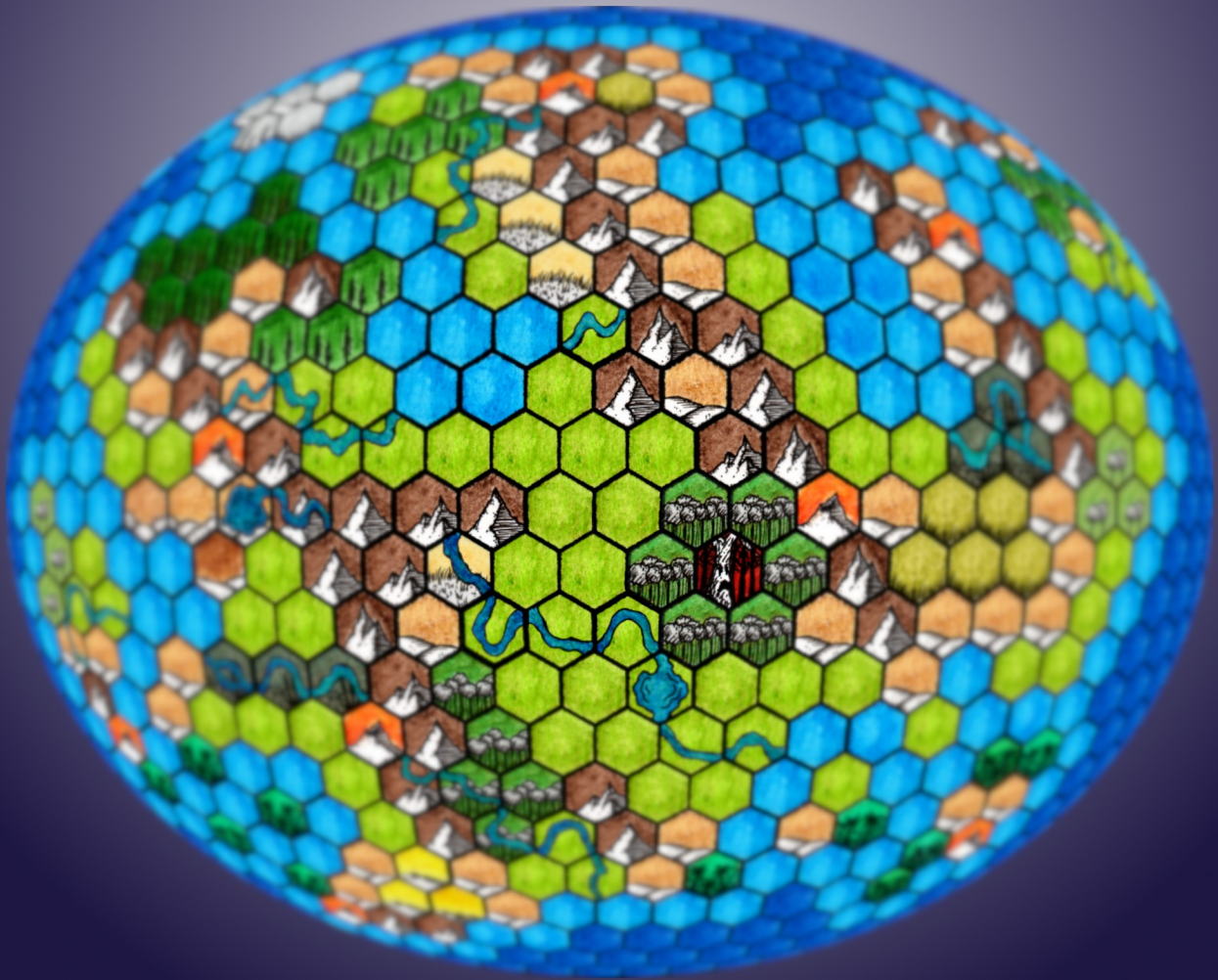


LE TERRE DI SHANTMAERE



MODULO AMBIENTAZIONE FANTASY compatibile con



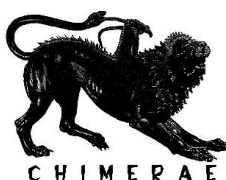
(Retroclone di D&D - BECMI)

Autore

(Soggetto, editing, impaginazione,
elaborazioni grafiche, cartografia)



yanhu.gdr@gmail.com



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHETS1 - 1ª Edizione - Aprile 2K21

Il presente modulo è rilasciato sotto la licenza

[Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Per maggiori info:

[Creativecommons.org](https://creativecommons.org)

INTRODUZIONE

Ne LE TERRE DI SHANTAMERE trovate un'ambientazione fantasy creata sul sistema di gioco Dark Dungeons, retro clone di D&D BECMI. Questo modulo si prefigge lo scopo di fornire un canovaccio per imbastire una campagna, sia che sviluppate le storie e le trame traendo ispirazione da qui, sia che decidiate semplicemente di ambientare in questo mondo moduli avventura già pronti, magari proprio i moduli avventura BECMI.

Questo modulo offre un continente in stile OSR, dettagliato a sufficienza per ambientare qualunque tipo di missione o avventura: le mappe fornite sono in scala macroscopica (ogni esagono rappresenta 300 chilometri di ampiezza), in modo tale da lasciare ampio margine di scelta per stabilirne i dettagli. In un esagono verde di pianura, per esempio, ci potranno anche essere colline, zone di bosco o un fiume secondario.

I DM in lettura troveranno tutto lo spazio per personalizzare l'ambientazione, i giocatori avranno invece le informazioni di base necessarie a contestualizzare i loro Personaggi all'interno del mondo di gioco.

Il modulo vuole essere agnostico al sistema di gioco, ma aderire al filone OSR: se vi vengono dubbi sulle regole e sui termini utilizzati sapete su quale manuale cercare (Dark Dungeons è scaricabile dalla rete in quanto licenziato con Open Game License Version 1.0^a e distribuito gratuitamente).

L'ambientazione è nata e si è sviluppata durante una campagna di gioco tutt'ora in corso e riflette quindi le scelte operate dal gruppo durante la "sessione zero". Perciò non troverete nessun accenno alle armi da fuoco e alla Classe del Personaggio Mistico (le prime non sono presenti stante le preferenze dei giocatori, la seconda per scelta del DM, che non trova la figura del monaco orientale conforme al contesto medioevale classico su cui si basa il gioco).

INDICE

<u>MAPPA GEOGRAFICA</u> Pag 5	<u>EBENHEIM</u> Pag 21	<u>SENDRAK</u> Pag 36
<u>GEOGRAFIA CONTINENTALE</u> Pag 6	<u>MARSBERG</u> Pag 22	<u>SKJALDRAK</u> Pag 36
<u>MAPPA POLITICA</u> Pag 7	<u>MITTENZILT</u> Pag 22	<u>TOLDRAK</u> Pag 36
<u>EVOLUZIONE SOCIO- POLITICA</u> Pag 8	<u>ERRENDT</u> Pag 23	<u>ZASLAVIA</u> Pag 37
<u>LE ORIGINI DEL MONDO CONOSCIUTO</u> Pag 10	<u>AOND</u> Pag 25	<u>JALIZAVA</u> Pag 37
<u>ATLANTE DELLE POPOLAZIONI</u> Pag 12	<u>IL TUTT'UNO</u> Pag 25	<u>EESKELIJA</u> Pag 38
<u>CALENDARIO</u> Pag 13	<u>ALARNISH</u> Pag 26	<u>MARAGHAR</u> Pag 38
<u>SOLIJAND</u> Pag 15	<u>LA LIBERA CITTADINA</u> Pag 26	<u>QASHAR</u> Pag 39
<u>ELVERUN</u> Pag 15	<u>MOUEN</u> Pag 27	<u>DVARAS</u> Pag 39
<u>KALSTRAND</u> Pag 16	<u>CORMERY</u> Pag 27	<u>DZERUMI</u> Pag 40
<u>SKANDEBORG</u> Pag 16	<u>GOLNEDRA</u> Pag 28	<u>SLJAVAN</u> Pag 41
<u>SKJALORN</u> Pag 16	<u>ITARIA</u> Pag 28	<u>MESMEL</u> Pag 43
<u>NORRAKI</u> Pag 17	<u>CONFLITTI NAVALI</u> Pag 28	<u>SELYM</u> Pag 43
<u>FANAGH</u> Pag 19	<u>LLJOZAGA</u> Pag 29	<u>PARSABAD</u> Pag 44
<u>KEENAGH</u> Pag 19	<u>MIDRIANI</u> Pag 30	<u>KEMER</u> Pag 44
<u>LE TERRE OCCIDENTALI</u> Pag 19	<u>ELENTHIEL</u> Pag 32	<u>ZHAIDI</u> Pag 45
<u>MEASHAM</u> Pag 20	<u>LORANTHIEL</u> Pag 32	<u>LINGUE DI SHANTMAERE</u> Pag 47
<u>WOORE</u> Pag 20	<u>HINBUR</u> Pag 33	<u>NOTE& RINGRAZIAMENTI</u> Pag 48
<u>STIRLING</u> Pag 21	<u>KHARADRAS</u> Pag 34	<u>IMMAGINI& LICENZE</u> Pag 50
	<u>KHARADUR</u> Pag 35	<u>SITOGRAFIA</u> Pag 51
	<u>FOSSA ROCCA</u> Pag 35	

Cliccando sul simbolo a sinistra nel piè di pagina (◀◀◀) si ritorna a questa pagina.

TERRE DI SHANTMAERE

MAPPA GEOGRAFICA



TERRE DI SHANTMAERE

GEOGRAFIA CONTINENTALE

Il continente di **ShantMaere** si estende lungo l'asse ovest-est per circa 6.500 chilometri (una distanza, in linea d'aria, pari circa a quella esistente tra Lisbona e Samarcanda, in Uzbekistan) e lungo l'asse nord-sud per circa 5.000 (una distanza, in linea d'aria, pari circa a quella esistente tra Capo Nord e Il Cairo).

Il continente può essere suddiviso longitudinalmente in tre fasce, l'**Olenzilt** (dalla catena montuosa delle **Olenfels** verso ovest), il **Mittenzilt** (la fascia compresa tra le catene montuose principali, dal **Mare Interno** fino alle isole della **Baia di Vingarro**) e l'**Erdzilt**, che comprende le **Erdfels** e tutti i territori a est della catena montuosa, compresa l'isola di **Eeskelija**.

A livello macroscopico e per quanto concerne le diverse tipologie climatiche, può essere suddiviso, per paralleli, in tre fasce.

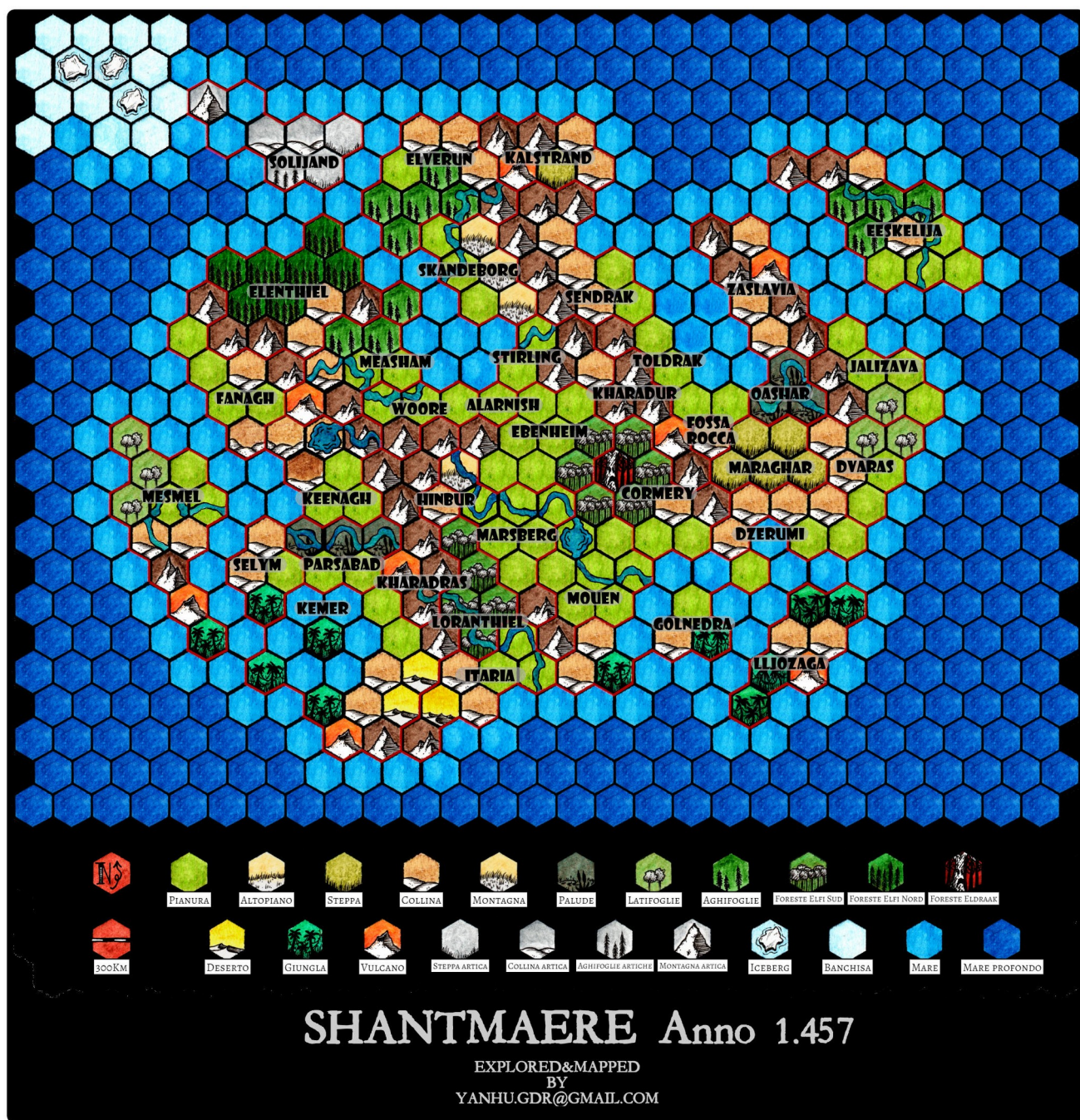
La prima fascia, a partire da settentrione, presenta scenari subartici, nivali e alpini lungo le montagne che scendono a sud; gli insediamenti abitati sono presenti nei fondo valle o nei tratti planiziali ricavati dal taglio dei boschi di conifere, che ricoprono il territorio. Il **Mare Norrako**, soprattutto nella parte nord-occidentale, stringe il continente nella morsa di banchise polari stagionali, oltre che trascinare tra i suoi flutti numerosi iceberg. A questa zona climatica appartengono i territori norraki di **Solijand**, **Elverun** e **Kalstrand**, la parte settentrionale di **Elenthiel**, **Skandeborg**, **Sendrak**, **Zaslavia** e dell'isola di **Eeskelija**.

La fascia centrale presenta un clima che varia da temperato freddo a temperato caldo, con le eccezioni delle massicce catene montuose, su cui vige il clima alpino. Questa fascia comprende i territori racchiusi tra l'ipotetica linea di parallelo che, a nord, va da **Elenthiel** a **Eeskelija** e quella meridionale che comprende parte del **Mesmel**, il **Keenagh**, **Loranthiel**, la grande pianura centrale e i territori a est della catena **Erdfels**, il cui confine meridionale è dato dallo **Dzerumi**.

La terza fascia, ovvero la parte sud-occidentale, insieme alle isole e alle coste della **Baia di Vingarro**, presentano climi più caldi e prossimi a quelli sub-tropicali ed equatoriali, grazie alle correnti calde provenienti da sud e dai mari di **Vizzhaid** e di **Midria**.

TERRE DI SHANTMAERE

MAPPA POLITICA



TERRE DI SHANTMAERE

EVOLUZIONE SOCIO-POLITICA

Il continente di **ShantMaere** ospita, oltre a svariate razze di mostri e comunità di semi-umani, diverse etnie umane che, seppure si sono mescolate tra di loro nel tempo, mantengono caratteri distintivi propri della loro origine.

Elfi e **Nani** sostengono di essere presenti sul continente da sempre, ben prima degli umani, che si sono evoluti in diverse popolazioni nel corso del tempo, fino a consolidarsi nella complessa struttura di società e culture che popolano il mondo conosciuto e che costituiscono il *presente* di **ShantMaere**.

Le principali etnie umane sono cinque (i **Norraki**, gli **Errendt**, gli **Sljavan**, i **Midriani** e gli **Zhaidi**), quelle elfiche tre (gli **Elenthil**, i **Lorenthil** e gli **Eldraak**), così come per i nani (i **Gundras**, i **Gundur** e i **Gazhtrag**), mentre gli **Hinluing** rappresentano l'unica etnia halfling.

I **Norraki** rappresentano le popolazioni di barbari che abitano la parte settentrionale del continente, gli **Errendt** popolano la parte nord-occidentale (**Fanagh** e **Keenagh**) e quella centrale di **ShantMaere**, dalle coste del **Mare Interno** fino al lago **Vincegar**, al confine dei territori midriani, che si estendono fino alle principali isole della **Baia di Vingarro**; gli **Sljavan** abitano i territori a est delle **Erdfels**, compresa l'isola di **Eeskelija**, gli **Zhaidi** controllano i territori sud-occidentali, dalle paludi del **Parsabad** fino alle coste meridionali del **Kemer**.

La popolazione elfica si divide principalmente in **Elfi Verdi** (o elfi dei boschi), presenti nelle foreste di **Loranthiel**, ed **Elfi Grigi** (o elfi di mare), che popolano la regione di **Elenthiel**.

Gli **Eldraak** (conosciuti anche come elfi oscuri) abitano il **SottoMondo** della **Foresta di Wingen**, ma la loro influenza malvagia si estende anche in superficie, rendendo di fatto il territorio pericoloso e ancora inesplorato.

Un ultimo gruppo elfico è rappresentato dagli **Eldryn** (elfi maledetti), considerati dagli elfi stessi come esseri leggendari.

Al tempo della nascita degli **Eldraak** non tutti gli appartenenti ai clan che seguirono **Zeldra**, la nuova divinità oscura, tradirono la propria gente, ma chi restò fedele venne ugualmente giustiziato a **Loranthiel**: in punto di morte i condannati, per lavare l'onta e il disonore causato dal loro tradimento, giurarono che non avrebbero avuto pace fin quando la razza eldraak non fosse stata sterminata.

I nani conosciuti come **Gundras** abitano il regno occidentale di **KharAdras**, mentre i **Gundur** quello orientale di **KharAdur**; i **Gazhtrag** (o nani oscuri) rappresentano i nani reietti che, abbandonati gli insegnamenti e i precetti razziali di onore e tradizione, sono stati banditi perché considerati traditori, trovando nel **SottoMondo** il luogo adatto dove covare vendetta.

I nani **Gundur** comprendono anche gli abitanti di **Fossa Rocca**, una fortezza nanica sorta in un profondo crepaccio a est di **KharAdur**, da cui diverse famiglie sono fuggite, in netto contrasto con i clan che hanno contribuito alla sconfitta e alla decadenza del regno nanico dell'est.

Fossa Rocca, alla costante ricerca dell'aiuto di **KharAdras**, cerca di contrastare militarmente le incursioni nelle **Erdfels** da parte dei razziatori **eldraak**, **pelleverde** e **norraki** e, allo stesso tempo, di rovesciare il governo di **KharAdur** per riprenderne in mano il controllo del regno e indirizzarne le sorti verso l'agognata rinascita.

Sono presenti inoltre ampie popolazioni di semi-umani fondate su società tribali e claniche che minacciano costantemente di invadere e razziare i ricchi regni umani, fra cui spicca quella dei Pelleverde (goblin, orchetti e orchi), in particolare nella parte settentrionale della catena montuosa **Erdfels**, dove la tribù delle **Zanne Nere** imperversa da decenni.

LE ORIGINI DEL MONDO CONOSCIUTO

I popoli presenti sul continente fin dalla preistoria sono gli **Errendt**, diffusi nello **Mittenzilt** (la parte centrale) e nel nord dell'**Olenzilt** (la fascia ovest), gli **Sljavan**, accasati nell'**Erdzilt** (la fascia est) e i **Midriani**, stanziati nelle regioni meridionali e insulari.

Da sud-ovest, attraverso il **Mare di Vizzhaid**, giunsero all'alba dei tempi gli **Zhaidi**, che si stabilirono nella parte meridionale dell'**Olenzilt**, fino al fiume **Shandabad**, dove gli **Errendt** riuscirono ad arrestarne l'avanzata. Da allora le paludi e le imponenti montagne di **KharAdras** segnano il confine tra le civiltà errendt, zhaida e nanica.

Gli **Zhaidi** cercarono di fondare colonie via mare, circumnavigando il continente fino ad arrivare alle sponde orientali, dove fondarono la città di **Arakul**, capitale del **Regno di Qashar**. Le popolazioni **sljavan** dell'est, incapaci di far fronte comune dinanzi al nemico invasore, ne subirono il dominio e l'influenza a lungo. Infatti, mentre gli **Errendt** andavano consolidando l'unità territoriale nel **Mittenzilt**, le forze **sljavan** si combattevano le une contro le altre, senza riuscire ad aggregare le forze in un obiettivo comune di organizzazione sociale e militare.

La forza e la struttura della civiltà **errendt** fu tale da respingere, durante l'epoca del **Grande Gelo**, l'invasione di barbari dal nord, che giunsero sul continente attraverso il **Mare Norrako**, conquistando diversi territori. Gli **Elfi** vennero respinti sul versante est del **Canale Interno**, gli **Errendt** resistettero lungo le coste del **Mare Interno**, e i barbari sfondarono infine nei territori settentrionali dell'**Erzilt**, regione che prese il nome di **Skjalorn**.

L'invasione norraka, oltre a portare scompiglio tra gli **Sljavan**, spinse verso sud le orde di **pelleverde** presenti nelle **Erdfels**, fin dentro i confini controllati dai nani di **KharAdur**, che persero gran parte del loro dominio sulla catena montuosa.

I **Norraki** compirono molte altre incursioni, spingendosi fino all'isola di **Eeskelija** e alle coste meridionali dell'**Erdzilt**.

Il vasto territorio del **Mittenzilt** venne unificato nell'**Impero Errendalt**: le popolazioni umane misero gli occhi su territori e su risorse a loro da sempre proibite, e il neonato impero ingaggiò guerra contro i nani di **KharAdras** ed entrambe le nazioni elfiche, salvo affiancarli poco dopo contro la ricorrente minaccia di invasione **zhaida** da ovest; al termine del conflitto l'**Impero Errendalt** festeggiò l'annessione del **Fanagh** e del **Keenagh** tra i propri domini. Gli **Elfi Grigi**, stretti fra la morsa dei **Norraki** a nord e degli **Errendt** a sud, svilupparono e implementarono le discipline e le tecnologie navali, fino a contrastare la supremazia **norraka** sul mare e ad aggirare i controlli **errendt** a terra verso sud, venendo chiamati da allora **elfi di mare**.

I popoli **midriani**, dapprima attestati sulle isole e sulle coste meridionali, approfittarono dei conflitti tra l'**Impero Errendalt** e **Loranthiel** per espandere i propri possedimenti a discapito degli **Errendt**, conquistando ampi territori nel **Mittenzilt**, fino a determinare gli esiti del conflitto: il dominio della stirpe **errendt** sul **Mittenzilt** incominciò a declinare e l'impero si divise negli attuali regni di **Marsberg**, **Ebenheim**, **Woore**, **Measham** e **Stirling** (oltre al **Fanagh** e al **Keenagh**, annesse solo in un secondo momento all'impero e di nuovo indipendenti).

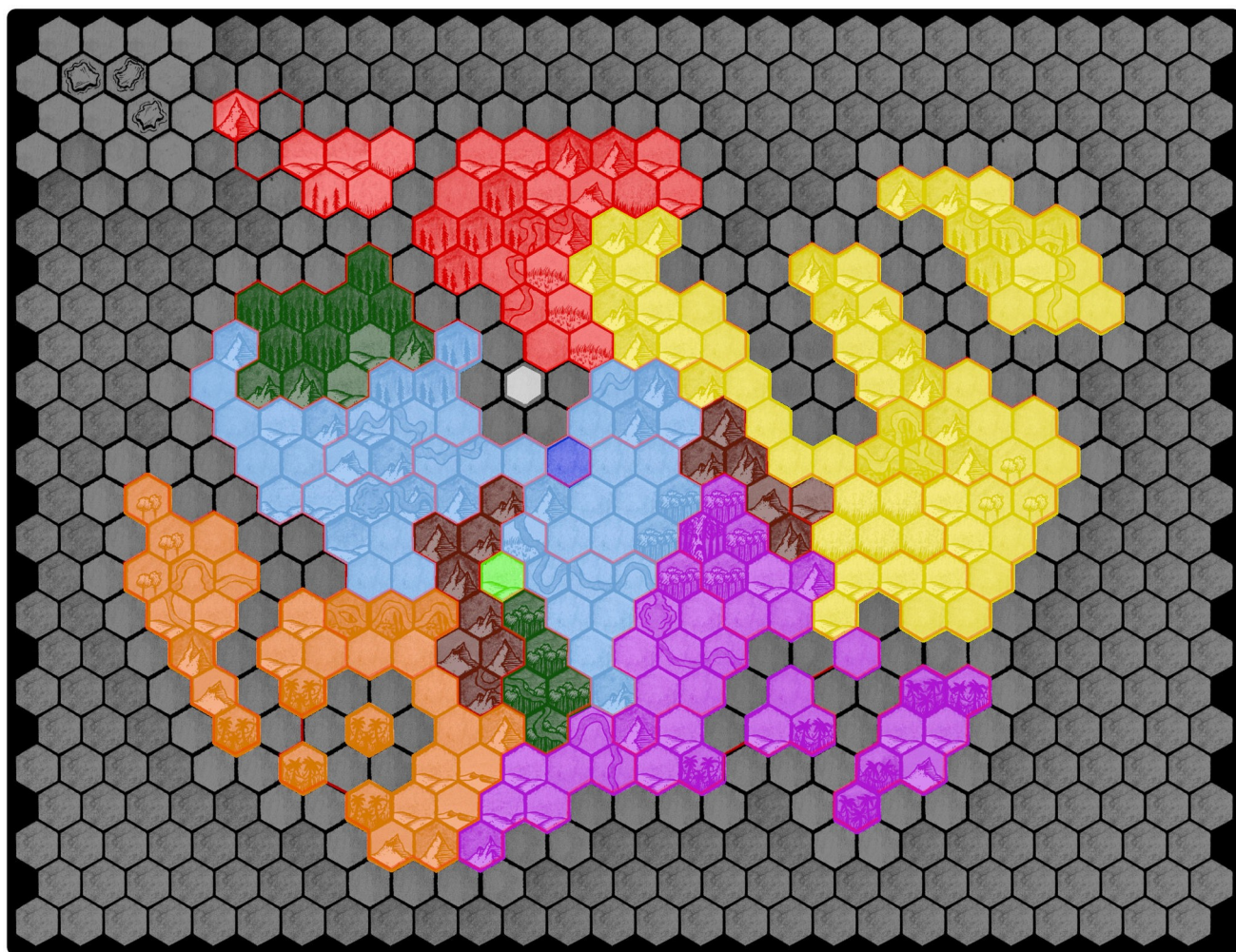
Il maggiore controllo **midriano** sul continente ha favorito il contrasto al crescente predominio **zhaida** nei mari del sud e ha favorito la colonizzazione delle coste dell'**Erdzilt**. Qui i nascenti regni di **Golnedra**, **Lljozaga** e **Itaria** si sono arricchiti grazie all'espansione dei commerci e all'influenza occidentale esercitata dai mercanti midriani, a discapito dei **Norraki**, discesi tempo prima fino alle province più meridionali dell'**Erdzilt**.

Ai giorni nostri lo **ShantMaere** è attraversato da tensioni e conflitti, i regni **errendt** e **midriani** sono in lotta fra loro, la corsa alla conquista del frammentato **Erdzilt** è sempre aperta, sempre che gli **Sljavan** non trovino prima la forza e la volontà per compiere l'unità nazionale o i **Norraki** prendano il completo controllo del territorio.

Gli **Zhaidi** fomentano ribellioni e perpetrano attentati, raid, atti di guerriglia e terrorismo, per terra e per mare, contro le potenze del **Mittenzilt**, nel tentativo di espandere i loro attuali confini.

Elfi e **Nani** temono sempre più la sete di conquista e di espansione delle popolazioni umane e si chiedono fino a quando durerà l'equilibrio che da qualche decennio non ha più visto guerre e spargimenti di sangue nelle **Terre di ShantMaere**.

ATLANTE DELLE POPOLAZIONI



Rosso: Norraki - **Verde Scuro:** Elfi - **Azzurro:** Errendt - **Blu:** Alarnish - **Marrone:** Nani
Grigio: Aond - **Verde Chiaro:** Halfling - **Giallo:** Sljavan - **Viola:** Midriani - **Arancione:** Zhaidi

ROSSO NORRAKI	VERDE SCURO ELFI	AZZURRO ERRENDT	BLU ALARNISH	MARRONE NANI
GRIGIO AOND	VERDE CHIARO HALFLING	GIALLO SLJAVAN	VIOLA MIDRIANI	ARANCIONE ZHAI DI

CALENDARIO

60min/ >>> 24h/giorno >>> 4sett/mese >>> 12mesi/anno >>> 1 anno = 336 giorni

1. DINNAIO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
A						

4. MARILE						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
B						

7. AGUGLIO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
C						

10. OTTEMBRE						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

2. FERZO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

5. APRUGNO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

8. GIOSTO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

11. NOCEMBRE						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
E						

3. MABRAIO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

6. LAGGIO						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

9. SETTOBRE						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
D						

12. GENNEMBRE						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

*	19 Mabraio – Equinozio di Primavera	*	20 Settembre – Equinozio d’Autunno
*	21 Laggio – Solstizio d’Estate	*	19 Gennembre – Solstizio d’Inverno
A	Festa di Mezzinverno	D	Festa di Granraccolto
B	Festa di Pratoverde	E	Festa della Luna
C	Festa di Mezzestate	*	Il ciclo lunare è di 32 giorni

GIORNI DELLA SETTIMANA

LINGUA ERRENDT	LINGUA MIDRIANA (SEMPLIFICATO)
LUNTAG	LINEDUN (LINDUN)
MARTAG	MARTIDON (MARDON)
MELTAG	MELEDAN (MELDAN)
JOLTAG	JOVIDEN (JODEN)
VENTAG	VENEDAN (VEDAN)
SARTAG	SABADAN (SADAN)
DOMTAG	DOMEDIN (DOMEIN)

SHANTMAERE, ANNO 1.457

L'anno in corso, secondo l'attuale calendario riconosciuto in tutto lo **ShantMaere**, è il **1.457**. Questo calendario è stato ideato e redatto più di mille anni fa dallo storico ed esploratore **Aqab Haarlock** che, nel corso di un ventennio di viaggi e avventure, ha visitato e mappato i luoghi più remoti e inaccessibili del continente.

Al suo ritorno nella città di **Errendalt** lo storico lavorò allo studio e all'organizzare degli innumerevoli appunti presi durante l'esperienza vissuta, redigendo il calendario e diversi trattati naturalistici e socio-antropologici, la cui summa è identificabile nell'opera *Annales et Historia dello ShantMaerrent*.

Dopo la scomparsa dell'avventuriero storiografo, la raccolta di informazioni, date e notizie (conosciuta come *Annales*) è passata sotto il controllo e la cura dei maghi del **Mesmel**, di cui **Yllpara Dushku** è l'attuale saggia a capo della redazione dell'opera magna storiografica.

SOLIJAND (NORRAKI)

Queste terre sono fredde e inhospite e per la maggior parte dell'anno sono ricoperte di neve e ghiaccio. Le popolazioni barbariche e selvagge che le abitano compiono attività predatorie nei confronti delle navi commerciali che transitano nel **Canale Interno**, oltre che razzie perpetrate ai danni degli Elfi di **Elenthiel** e delle popolazioni del **Fanagh** e del **Keenagh**. Spesso le bande razziatrici si alleano con quelle provenienti dal vicino **Elverund**.

Lingua: Norrako

Nomi ♂: Joakim Helgeland, Esben Capellen, Arvid Valla, Einar Staff, George Aaraas

Nomi ♀: Jane Hedstrom, Gina Lindeman, Olette Brusveen, Lillen Haukland, Lisabeth Olsen

Città/villaggi: Drammen (capitale), Berghenus, Strandebar, Bryggen, Straumsgrend



ELVERUN (NORRAKI)

Le colline e i boschi di **Elverun**, ora appartenente ai domini norraki, sono state abitate nel passato dagli **Elfi**, che sono stati respinti all'epoca del **Grande Gelo**. Il popolo dell'**Elverun** è avvezzo alla navigazione e alla razzia, mira alla conquista di **Elenthiel** ed è solito depredare le navi e le città costiere del **Mare Interno**, spesso insieme a predoni provenienti dal **Solijand**.

Lingua: Norrako

Nomi ♂: Stig Malmkvist, Lukas

Thoreson, Rudolf Akerlund, August Carlgren, Isak Ostrom

Nomi ♀: Mimmi Sparv, Rita Skoldberg, Erika Casparsson, Gertrud Nordin, Clary Bjorkman

Città/villaggi: Mortviken (capitale), Sundsvik, Sodertorn, Alvsik, Vaxholm

KALSTRAND (NORRAKI)

Il **Kalstrand** è una regione montuosa e impervia, che offre territori adatti alla colonizzazione nella propaggine di nord-est, tra le steppe e lungo le coste che affacciano sul **Mar Norrako**. I popoli barbari che lo abitano sono grandi navigatori, e compiono razzie ai danni dei vicini **Sendrak** e **Toldrak**, fino alle coste dell'**Eeskelija**, dello **Dzerumi** e del **Dvaras**.

Lingua: Norrako

Nomi ♂: Aapeli Alen, Mauri Hautamaki, Jarno Ahonen, Sasu Maki, Eeli Suominen

Nomi ♀: Saara Aakula, Minja Pietila, Ilmatar Santavuori, Karita Tikka, Liris Ruotsalainen

Città/villaggi: Svarta (capitale), Gumbostrand, Soderkulla, Svidja

SKJALORN

Con il termine **Skjalorn** si usa indicare sia le **Terre del Nord** (composte da **Solijand**, **Elverun**, **Kalstrand** e **Skandeborg**) sia i suoi abitanti, i barbari razziatori e i giganti che spesso li accompagnano.

L'origine dei regni barbari del nord risale al periodo del **Grande Gelo**, quando, a causa della glaciazione del mare, le popolazioni barbariche migrarono sul continente di **ShantMaere**, colonizzandone il nord e scacciando gli Elfi dalle terre oggi conosciute come **Elverun**.

Giunti attraverso il **Mar Norrako**, la loro presenza rappresenta una minaccia per tutte le popolazioni del sud, costantemente sottoposte alle razzie degli insediamenti costieri o delle navi mercantili.

L'eccezione è rappresentata dallo **Skandeborg**, la cui vicinanza alla civiltà lo ha reso un regno meno ostile e aggressivo rispetto a quelli dei consanguinei più a nord.

SKANDEBORG (NORRAKI)

Questo regno rappresenta il confine meridionale dell'espansione norraka nel continente, ponendosi come una sorta di cuscinetto tra le **Terre del Nord** e il **Mittenzilt**. Le popolazioni barbariche che lo abitano hanno subito la benefica influenza delle civiltà meridionali e hanno contribuito alla difesa dei territori dalle razzie e dalle invasioni periodiche da parte dei **Pelleverde** che popolano le **Erdfels**. Sugli altopiani che discendono fino alla pianura vengono allevati quelli che sono considerati i migliori cavalli di tutta **ShantMaere**.

Lingua: Norrako

Nomi ♂: Knud Dam, Sune Nygaard, Toke Winther, Joachim Shou, Egon Olsen

Nomi ♀: Lisa Mortensen, Pernille Krogh, Tove Vestergaard, Agnete Ravn, Lone Lauridsen

Città/villaggi: Rosted (capitale), Dragor, Snoldelev, Ringsbjerg, Hellested, Hadsun

NORRAKI

(SOLIJAND, ELVERUN, KALSTRAND, SKANDEBORG)

INFO GENERALI

I **Norraki** sono un popolo fiero e aggressivo, la cui società si basa sulla predazione e la razzia ai danni delle altre popolazioni. Questo comportamento è dovuto alla necessità di reperire provviste e risorse indispensabili per la sopravvivenza e in parte dal credo religioso, dato che lo stesso **Anvhar**, la principale divinità norraka, chiede ai propri fedeli di combattere e rafforzarsi,

dimostrandosi valorosi e meritevoli per potere un giorno ascendere al cielo.

La magia arcana è vista con disprezzo, quando non con odio (da qui l'avversione verso gli **Elfi**), quella divina è temuta e riverita, permettendo ai sacerdoti del clero di assumere spesso ruoli di comando all'interno delle tribù e dei clan.



La forza dei **Norraki** risiede nella velocità con cui colpiscono, con la ferocia con cui attaccano e nella nomea che da sola basta a spargere il terrore prima, durante e dopo i loro raid. I barbari del nord, nonostante le dicerie che li dipingono come assassini spietati, sono avvezzi a fare prigionieri che utilizzano come schiavi personali o che mettono ai lavori forzati nelle miniere ghiacciate del nord o alla cura delle poche coltivazioni che attecchiscono alle alte latitudini.

Oltre all'odio per la magia arcana i **Norraki** sono nemici giurati della non-morte e di tutto ciò che la riguarda, oscillando tra reazioni di paura incapacitante (fuggono o non reagiscono) o di smisurata ferocia (combattono fino alla morte). Alcuni saggi e studiosi adducono a questo fattore la mancata conquista dell'**Erdzilt** da parte della popolazione norraka, vista la presenza di necromanti e dell'influenza di **Tanith** sull'intera regione.



CLASSI PG

I Norraki sono principalmente **Guerrieri**, secondariamente **Chierici**, anche se gli **Sciamani** abbondano presso le tribù isolate. Alcune comunità ospitano **Druidi**, mentre i **Ladri** sono rari. Non si ha notizia di **Maghi** né di **Incantatori** tra la gente norraka.

Le armi a due mani (asce da battaglia e spadoni) sono diffuse

tra i combattenti più forti e audaci, mentre in genere i guerrieri sono armati con scudo e lancia, più un'arma a una mano (in genere un'ascia). Gli archi e le armi da tiro non sono molto in auge, vengono utilizzate per lo più le armi da lancio (giavellotti e lance). Le armature utilizzate sono principalmente di cuoio e solo eccezionalmente metalliche. I **Norraki** sono abili e audaci navigatori e le loro imbarcazioni, seppure leggere e di dimensioni modeste, sono tra le più veloci e manovrabili che si possono incontrare sul mare.

RELIGIONE

Anvhar, la principale divinità, predica al suo popolo di combattere per divenire forte e possente come i giganti, perché solo così potrà scalare la **Montagna di Skaad** che, dal centro del mare posto alla fine del mondo, si erge fino a congiungersi con il cielo. La religione prevede infatti la venerazione della razza dei **Giganti**, i cui appartenenti sono considerati araldi e servitori dello stesso **Anvhar**.

FANAGH (ERRENDT)

Il **Fanagh** è stato oggetto della colonizzazione degli **Errendt** che, provenienti dal **Mittenzilt** e valicati i passi delle **Olenfels**, si sono mescolati con le comunità autoctone, fino al punto di annettere il territorio all'**Impero Errendalt** per contrastare l'avanzata zhaida da sud. Il territorio, sebbene per la maggior parte pianeggiante e fertile, è abitato da molte creature pericolose, mentre gli insediamenti costieri sono soggetti a incursioni **skjalorn**.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Beathan Moireach, Maol Morganach, Goban Keaveney, Madoc Blevins, Eifion Crowther

Nomi ♀: Colleen Boynton, Rachel Bowens, Annie Coslett, Meaghan Keaveney, Caitir MacGuire

Città/villaggi: Ystrad (capitale), Kildare, Dunshaughlin, Llanedeyrn

KEENAGH (ERRENDT)

In seguito alla venuta degli **Zhaidi** il **Keenagh** è stato terreno di scontro tra diverse civiltà. Ogni regno di **ShantMaere** mantiene i propri agenti lungo il confine con il **Parsabad**, nel tentativo di controllare e contrastare le mire espansionistiche del popolo zhaida. Il popolo del **Keenagh**, invece, cerca di mantenere integro lo spirito semplice e rurale che da sempre ne ha contraddistinto la popolazione, oggi inquinato dalla mescolanza di popoli e dalla sovrapposizione di diversi interessi economici e militari. Il lago **Lough Gowna** è avvolto dal mistero e da leggende che affondano nella notte dei tempi.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Thomas Byrne, Harry O'Brien, Oisín Kelly, Cian O'Sullivan, Patrick O'Connor

Nomi ♀: Emily Walsh, Ava Doherty, Ella Lynch, Grace McCarthy, Mia O'Reilly

Città/villaggi: Kilnamar (capitale), Kilraghts, Glenullin, Cranagh, Dungiven

LE TERRE OCCIDENTALI (Tailte An Iarthair)

Prima della comparsa degli **Zhaidi** e della conquista degli **Errendt** questi territori erano conosciuti come **Tailthuidh** (letteralmente "terre del nord", l'attuale **Fanagh**) e **Tailtheas** ("terre del sud", l'attuale **Keenagh**), ed erano popolati da diverse comunità elfiche appartenenti sia agli **Elenthil** sia ai **Loranthil**.

La comunione degli elfi con le popolazioni umane ha dato vita a un'alleanza che, tramandata nel tempo, ha permesso di mediare i rapporti tra elfi e popolazioni umane e che ha consentito sia l'alleanza di **Loranthiel** negli scontri contro gli **Zhaidi** sia l'emancipazione dagli embarghi e dalla morsa militare degli **Elenthil**, divenuti elfi di mare e provetti navigatori.

MEASHAM (ERRENDT)

La popolazione del **Measham** basa la propria economia, oltre che sulla pastorizia e la produzione tessile, sugli scambi commerciali con la vicina **Elenthiel** e le ricche regioni del sud. Il territorio è aspro e selvaggio ed è soggetto alle minacce provenienti dalle cupe montagne dell'**Olenfels** e dal **Mare Interno**, battuto dai predoni **skjalorn**.

La regione è da sempre stata interessata dal fenomeno del licanthropismo, la cui colpa è stata addossata nel passato agli abitanti di **Elenthiel**; gli **Elfi** sono però convinti che la causa risieda in un'antica maledizione zhaida, risalente ai tempi del loro arrivo sul continente, epoca in cui **Elfi** e **Umani** convivevano pacificamente nelle terre al di là delle **Olenfels**.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Travi Gray, Oswald Ellis, Emrik Moss, Neville French, Buck Clark

Nomi ♀: Eliza Charles, Chloe Rhodes, Lola Shah, Anna Walker, Gabriella Robertson

Città/villaggi: Lipleby (capitale), Smisby, Foston, Hambury

WOORE (ERRENDT)

Il **Woore**, oltre all'agricoltura, alla pesca e all'allevamento, è dedito alla lavorazione di lana e tessuti grezzi e alla produzione di vasellame e suppellettili. La vicinanza a **KharAdras** protegge in parte il **Woore** dalle incursioni di mostri provenienti dall'**Olenfels**, ma gli insediamenti costieri sono soggetti alle razzie da parte dei predoni **skjalorn**.

Nel corso degli ultimi decenni si sono fatti più frequenti gli avvistamenti di strane creature che, discese dalle pendici delle montagne intorno a **Lough Gowna** nel **Keenagh**, predano comunità e viaggiatori del **Woore**. I **Nani** di **KharAdras** sostengono che si tratti di leggende contadine umane, ma i monti ai confini con i regni umani sono maggiormente pattugliati rispetto a un tempo.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Jeremy Martin, Stefan Duncan, Conway Owen, Quimby Cross, Calvert Davies

Nomi ♀: Eva Burton, Bethany Scott, Dwayne Holland, Iris Harrison, Lily Johnston

Città/villaggi: Longdon (capitale), Adderley, Culloch, Hosh

STIRLING (ERRENDT)

Lo **Stirling** è un territorio di confine tra il **Mittenzilt**, lo **Skjialorn** e l'**Erdzilt**. Seppure la pesca, l'agricoltura e l'allevamento garantiscano un surplus commerciale, la principale voce economica è data dal mercato dei cavalli (locali o provenienti dallo **Skandeborg**), che attira acquirenti facoltosi e alimenta mercati secondari dell'artigianato locale.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Sebastian Morris, Kimbal Clark, Harle Russell, Kirk Gordon, Kyle Harper

Nomi ♀: Lacey Gregory, Kayla Kemp, Aria Ali, Skie Francis, Faith Barnes

Città/villaggi: Falkirk (capitale), Thull, Dagenham, Glancraig, Dunbo

EBENHEIM (ERRENDT)

Questo territorio, un tempo provincia dell'**Impero Errendalt**, insieme al **Marsberg** e al **Mouen**, è considerato il granaio di **ShantMaere**. Oltre alle coltivazioni, le fattorie allevano ogni sorta di bestiame e animale da cortile. La maggior parte dei suoi abitanti conduce una esistenza tranquilla, al riparo da invasioni **skjialorn** o di altre creature mostruose che abitano le catene montuose che ne delimitano il territorio.

L'**Ebenheim** è inoltre crocevia di importanti scambi commerciali tra nord e sud ed est e ovest, e le sue strade, benché pattugliate, sono soggette al brigantaggio.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Kevin Klinger, Berndt Leitner, Matthias Herig, Horst Isselhardt, Tristan Hagedorn

Nomi ♀: Rachel Meyer, Ines Kutschmann, Helga Steinmetz, Anny Erhard, Marta Sessler

Città/villaggi: Liebstedt (capitale), Emstal, Witterda, Trebra, Felsberg



MARSBERG (ERRENDT)

Prima della caduta dell'impero il territorio del **Marsberg** faceva parte dell'**Errendalt**, la cui omonima città si dice essere stata la prima capitale di **ShantMaere**. In seguito all'avanzata dei **Midriani**, è stato diviso negli attuali regni di **Marsberg** (etnia **errendt**) e **Mouen** (etnia **midriana**), i cui rapporti diplomatici restano tesi e conflittuali da allora. I rapporti con i nani di **KharAdras** sono cordiali, anche se sul plateau in cui ha origine il fiume **Vinzgardt** la tensione sociale è sensibilmente più elevata.

Lingua: Errendt

Nomi ♂: Hermann Friedemann, Dieter Wurzel, Lennard Bross, Oskar Hallwachs, Severin Lorber

Nomi ♀: Xenia Neubert, Olivia Loos, Angela Rothman, Gertraud Essen, Heike Buchberger

Città/villaggi: Gottinbach (capitale), Hardeggen, Grebenstein, Immenhauen

MITTENZILT

Le popolazioni originarie di ShanMaere si sono sviluppate intorno al **Mare Interno** e lungo la pianura che arriva alle coste del sud. Alcuni termini geografici derivano dal ceppo linguistico delle popolazioni centrali, come **Mittenzilt** (**Fascia Centrale**), che rappresenta proprio la fascia di territorio compresa tra le due principali catene montuose, il **Mare Interno** e le coste del sud. I regni che affacciano sulla **Baia di Vingarro** formano la **Zundban** (**Zona Meridionale**), mentre le Terre del Nord sono conosciute anche con il termine **Nauchban** (**Zona Settentrionale**). I regni a ovest delle **Olenfels** sono raggruppati nel termine **Olenzilt** (**Fascia Occidentale**), mentre quelli a est delle **Erdfels** fanno parte dell'**Erdzilt** (**Fascia Orientale**).



ERRENDT

(KEENAGH, MEASHAM, WOORE, STIRLING, EBENHEIM, MARSBERG)



INFO GENERALI

Gli **Errendt** rappresentano l'etnia che ha dominato per un breve periodo di tempo sull'intero **Mittenzilt**, prima che l'**Impero Errendalt** crollasse sotto i troppi fronti aperti lungo i confini.

La gente è pragmatica e precisa, rigorosa e accorta, unita in un sentimento reazionario e nostalgico verso "i bei tempi andati dell'impero."

Gli **Errendt** sono abili artigiani e industriosi mercanti, ma contano anche famosi saggi e studiosi. Le armi e le armature prodotte dai mastri fabbri e artigiani del **Mittenzilt** sono le migliori, seconde solo ai manufatti nanici ed elfici. Il metodo, la dedizione e lo studio rendono i loro regni e i loro eserciti meglio organizzati rispetto alle forze avversarie, pur forse mancando ai leader il genio e la capacità di improvvisazione.

La forza delle nazioni errendt risiede nella consolidata tradizione feudale e nell'organizzazione militare che, insieme, hanno contribuito al conseguimento della passata dominazione. La grandezza dell'Impero riluce ancora negli attuali regni che, grazie alla collaborazione reciproca, hanno mantenuto attive le antiche tratte imperiali, le principali vie di comunicazione e di commercio via terra attraverso il vasto territorio pianeggiante racchiuso tra le catene montuose e i mari.

Nonostante la loro cultura si sia sviluppata lungo le coste del **Mare Interno**, gli errendt non sono grandi navigatori, preferendo il controllo del territorio tramite una fitta ed efficiente rete di collegamenti stradali. Nonostante siano stati in grado di respingere le orde barbariche del nord, gli insediamenti costieri del **Mare Interno** sono ancora oggi preda di attacchi da parte dei razziatori norraki, in grado di sopraffare le unità navali errendt presenti.

CLASSI PG

All'interno dell'etnia errendt si possono trovare tutte le **Classi di Personaggio**.

Sciamani e **Stregoni** sono presenti nelle zone più selvagge e meno civilizzate, mentre i **Cavalieri** unicamente presso i più grandi centri abitati, tuttavia la **Cavalleria** non è così sviluppata come in altre regioni dello **ShantMaere**.

I combattenti errendt sono in genere ben addestrati e versatili, in quanto abili sia nel combattimento corpo a corpo sia in quello a distanza, con la predilezione della balestra rispetto all'arco, soprattutto nelle fila di contingenti militari organizzati.

Le armi ad asta sono diffuse tra i reparti degli eserciti, e i **Picchieri Errendt** sono famosi per le vittorie riportate sui campi di battaglia.

In genere le armature medie sono le più utilizzate anche se i guerrieri che seguono il così detto "stile impero" (che implica l'utilizzo di armature complete, di foggia antica e ammiccante al periodo imperiale, appunto) formano una scuola di pensiero affermatasi soprattutto tra i giovani rampolli delle casate nobiliari.

RELIGIONE

Morrigan, il **Dio Flagello** che punisce chi infrange la legge, rappresenta il credo e la religione principale degli **Errendt**, il cui spirito nazionale di rigore e obbedienza viene costantemente stimolato dall'osservanza dei precetti del dio.

Neekal, simbolo di coraggio e libertà, è la più antica e venerata fra le dee protettrici conosciute come **Idisi**. Il suo credo non è rigido come quello di **Morrigan**, e molto spesso tra le sue fila si ritrovano gli elementi più rivoluzionari del popolo errendt.



AOND

L'isola di **Aond**, situata nel **Mare Interno**, è considerata un territorio libero, governato e amministrato dagli **Aomanti**, che rappresentano il clero di **Ao**.

L'origine dell'isola è avvolta dal mistero, così come gli strani fenomeni che la riguardano: fitte nebbie o tempeste di fulmini con tempo sereno, l'avvistamento di strane creature marine a guardia delle sue acque, venti improvvisi che respingono le imbarcazioni troppo prossime alle sue rive, etc...

L'accesso all'isola è limitato da potenti incantamenti che rendono possibile lo sbarco sulle sue coste solo a chi è stato invitato ed è munito di un piccolo talismano realizzato con una tipo di pietra ferrosa insolita, di forma triangolare e recante il simbolo del **Tutt'Uno** (come è conosciuto **Ao**). Tale talismano viene consegnato direttamente dai chierici di **Ao** a chi è degno di tale onore. Per questi motivi la posizione geografica dell'isola non viene più segnata sulle mappe, se non per la vaga indicazione di cercarla da qualche parte nel **Mare Interno**.

Gli **Aomanti** sono autosufficienti dal punto di vista alimentare, ma spesso sbarcano sul continente per approvvigionamenti, che vengono elargiti gratuitamente dalla popolazione in cambio di servizi clericali o della semplice benedizione del **Tutt'Uno**.

La leggenda narra che nel sottosuolo dell'isola sia racchiusa la **Fonte della Vita** e l'**Estuario della Morte**, due flussi magici in perfetto equilibrio tra loro, che preservano l'esistenza di tutto il creato così come è conosciuto.

Lingua: ?

Nomi ♂: ?

Nomi ♀: ?

Città/villaggi: Aond

IL TUTT'UNO

Ao, rappresentato da un cerchio inscritto in un triangolo equilatero, è l'entità superiore che rappresenta il dualismo in tutte le sue molteplici espressioni (Bene e Male, Principio e Fine, Notte e Giorno, etc...), ed è conosciuto anche come il **Tutt'Uno**, il **Supremo**, l'**Equilibrio**.

Ao è neutrale e unisce in sé i quattro **Arkeon**, ovvero **Acqua**, **Fuoco**, **Terra** e **Aria**.

In tempi antichi **Ao** sollevò dalla condizione di mortali le prime divinità, gli **Antichi**, affinché governassero il mondo, le genti e tutte le cose esistenti.

Ao governa sulla **Sfera Celeste** e si dice essere venerato dalle stesse divinità, oltre che da una moltitudine di mortali, ed è servito, per gli uffici religiosi terreni, da un'organizzazione misteriosa e segreta, i cui componenti, gli **Aomanti**, risiedono sull'isola di **Aond**.

ALARNISH

Ai margini delle fertili pianure ai confini tra **Stirling**, **Ebenheim** e **Woore**, si erge la libera cittadina di **Alarnish**, multietnico baluardo a difesa della libertà e della giustizia. La sua popolazione è di etnia mista e comprende importanti comunità di nani, elfi, mezzelfi e halfling.

I confini occidentali sono delimitati da un ampio massiccio montuoso ricoperto di boschi, conosciuto come *Heinsham* (un termine del **Mittenzilt** che significa *solitario*), mentre a nord, est e sud, si estendono campi, coltivazioni, allevamenti, fattorie, villaggi e piccole borgate, che dipendono dal mercato di **Alarnish** per l'acquisto o la rivendita di beni alimentari, prodotti di artigianato e servizi.

Alarnish offre parecchi servizi e merci, grazie alle fattorie, all'artigianato di qualità e alle numerose carovane di mercanti che riforniscono il mercato dei beni mancanti ed esotici. Nonostante i nani formino magnifiche armi e armature e gli elfi creino splendidi gioielli, la qualità di fabbri, orafi e armaioli umani eccelle, e nei negozi si può acquistare praticamente qualunque oggetto comune, raro o di fattura eccellente.

La città è inoltre un ottimo punto di partenza per avventurieri alle prime armi o per veterani consumati e accorti, data la posizione e i collegamenti con le principali città del **Mittenzilt**.

Lingua: tutte le lingue dello ShantMaere

Nomi ♂: nomenclatura multietnica

Nomi ♀: nomenclatura multietnica

Città/villaggi: Keyleigh, Yeadon, Silsden, Schotten, Jesberg

LA LIBERA CITTADINA

Il nome della città deriva dallo sciamano orco **Alar Mahg** che, circa 500 anni prima, riunì sotto la sua guida numerose tribù di **Pelleverde**, guidandole in razzie e saccheggi lungo le pianure a ovest della catena montuosa dell'**Erdfels**. Gli orchi si stabilirono in un complesso di gallerie e caverne che si dipartivano dalla base di una piccola altura vicina al complesso dell'**Heinsham**.

L'**Orda** venne spazzata via dalle forze congiunte di uomini, elfi e nani (solo in pochi si ricordano della presenza degli halfling).

Alar Mahg fu catturato e la sua testa infilzata su una picca, e il termine *Alarnish* (che nella lingua degli orchi significa *la tana di Alar*, dal vocabolo *nish*, che significa appunto tana) accompagnò il destino della nuova comunità. Ben presto l'accampamento militare richiamò e riunì contadini, avventurieri, mercanti, saggi, studiosi, coloni, pionieri, disperati e banditi, trasformandosi presto in villaggio e poi in una piccola città.

MOUEN (MIDRIANI)

Il **Mouen** è abitato dai **Midriani**, che hanno conquistato le province meridionali dello scomparso **Impero Errendalt**.

Il Mouen ambisce a raggiungere il potere detenuto dagli Errendt in passato, cercando intese politiche e commerciali con le nazioni vicine tese a mettere all'angolo il Marsberg potere conquistare tutto il Mittenzilt.

La corte di **Erreux**, la capitale del regno, è seconda per sfarzo e ricchezza solo a quella di **Golnedra**, ed è permeata da un'atmosfera di epica cavalleria e di mecenatismo, cosa che attrae i più celebri artisti dello **ShantMaere**.

Il territorio è ricco e fertile e il commercio ben sviluppato, tuttavia il regno di **Mouen** subisce costanti predazioni delle proprie navi commerciali da parte dei pirati del **Kemer**. Il **Mouen** contende le ricche miniere metallifere, situate nei **Monti Helft-Jaque** con il **Marsberg**, il che contribuisce ad aumentare gli attriti diplomatici tra i due regni.

Lingua: Midriano

Nomi ♂: Paul Bittencourt, Leopold Dubost, Roland Choquet, Théo Pinchon, Josselin Lebon

Nomi ♀: Florence Lavigne, Juliette Devereux, Angèle Vannier, Mélanie Carpentier, Armelle Dieulafoy

Città/villaggi: Erreux (capitale), Courcival, Dollon, Valennes, Soissons

CORMERY (MIDRIANI)

Il **Cormery** è nato in concomitanza con il **Mouen**, di cui inizialmente formava la provincia orientale e da cui si è successivamente reso indipendente. L'intento del neonato regno era quello di sfruttare le risorse presenti nella **Foresta di Wingen** e nelle montagne **Erdsfels**, che ne costituiscono la maggior parte del territorio, per lo più inesplorato e pericoloso.

Seppure sulla carta gran parte della foresta rientri nei suoi confini, di fatto lo sfruttamento è conteso con l'**Ebenheim** e con le creature che la abitano, soprattutto i temibili **Eldraak**.

Il **Cormery** vede scendere in campo i rampolli delle famiglie nobiliari del **Mittenzilt**, in cerca di esperienza, fama e successo, prodromi di una carriera ai vertici militari o di governo.

Lingua: Midriano

Nomi ♂: Francis Gauthier, Basile Rohmer, Gaétan Halphen, Vincent Courtet, Hugo Brassard

Nomi ♀: Sophie Gounelle, Clélie Marchand, Jeanne Lozé, Emmanuelle Malan, Flore Maitre

Città/villaggi: Mayot (capitale), Louans, Ruaudin, Romilly

GOLNEDRA (MIDRIANI)

Golnedra è tra i regni che si sono consolidati successivamente alla caduta dell'**Impero Errendalt**. Ai giorni nostri rappresenta il faro della civiltà e del progresso nelle terre di **ShantMaere**, ed è centro di scambi commerciali e culturali con tutto il continente. La sua ricchezza è conosciuta ovunque e tra le strade delle sue città si possono incontrare viaggiatori provenienti da ogni angolo delle terre conosciute.

Golnedra fonda la sua potenza e ricchezza sullo sfruttamento del commercio via mare, a partire dalla **Baia di Vingarro** (o di **Vincegar**, come sostengono nel **Mouen**) fino agli insediamenti settentrionali del continente.

I golnedrani, sospettosi della politica di **Lljozaga** nei confronti della pirateria kemerita, sono in competizione con gli **Elfi Grigi**, ottimi navigatori e scaltri commercianti.

Lingua: Midriano

Nomi ♂: Agapito Avalos, Jorge Delfin, Pio Vega, Egidio Falcon, José Escobar

Nomi ♀: Ramona Nunez, Melania Blanco, Marita Lucas, Leticia Saldana, Blanca Urquía

Città/villaggi: Extremira (capitale), Querol, Jorba, Sarral, Valis

ITARIA (MIDRIANI)

Il **Principato di Itaria** è stato fondato in concomitanza degli scontri tra **Errendt**, **Midriani**, **Elfi** e **Nani**. La costa itariana è stata strappata al controllo dell'allora **Impero Errendalt** e agli **Elfi** di **Loranthiel**, impegnati a combattersi nel territorio che da lì a poco avrebbe visto nascere il **Mouen**. La parte nord-orientale è contraddistinta da terre fertili e coltivabili, mentre quella sud-occidentale si estende in una serie di formazioni collinari aride e brulle.

L'**Itaria** è conosciuta nello **ShantMaere** per il buon cibo, le belle donne e la corruzione della sua politica.

Lingua: Midriano

Nomi ♂: Nicolò Riva, Jacopo Basile, Dario Palumbo, Pietro Palazzo, Alfonso Guerra

Nomi ♀: Arianna Gallo, Valeria Benedetti, Marta Adami, Greta Testa, Irene Pagano

Città/villaggi: Meana (capitale), Rivalba, Cortereggi, Belcolle, Riano, Dugenta

CONFLITTI NAVALI

Il dominio dei mari di **ShantMaere** è da sempre stato conteso tra i razziatori **norraki**, i pirati del **Kemer**, gli **Elfi Grigi** e i mercanti **midriani** di **Itaria**, di **Golnedra** e di **Lljozaga**.

Se i primi basano la propria tattica sulla rapidità, sullo scontro improvviso e la depredazione, gli ultimi sono in grado di attrezzare delle vere e proprie flotte navali, con scopi commerciali, esplorativi oppure militari, per contrastare l'attività predatoria proprio dei razziatori **Skjalorn** e dei pirati del **Kemer**.

LLJOZAGA (MIDRIANI)

Si dice che al tempo della fondazione dell'**Impero Errendalt** la grande isola a sud-est di **ShantMaere** fosse abitata da una razza sconosciuta e indigena, che venne sterminata durante l'affermazione militare e politica midriana.

Le coste assolate e le baie circondate da rigogliose giungle offrono un ottimo nascondiglio per i pirati che mirano alle navi commerciali che entrano o escono dalla **Baia di Vingarro**. La politica di **Lljozaga** nei confronti della pirateria è alquanto controversa tra i regni confinanti, suscitando dubbi e aspre polemiche, soprattutto da parte di **Golnedra** e del **Mouen**, che mirano a stabilizzare la zona, eliminando la minaccia dei predatori dai mari del sud.

Lingua: Midriano

Nomi ♂: Otavio Pimentel, Lucio Queiros, Jorge Faria, Miguel Resendes, Jacinto Gama

Nomi ♀: Gisele Madureira, Natalia Costa, Veronica Leite, Izabela Guerreiro, Emilia Goncalves

Città/villaggi: Fajao (capitale), Sobral, Sintra, Ervideira, Ervalho



MIDRIANI

(MOUEN, CORMERY, GOLNEDRA, ITARIA, LLJOZAGA)



INFO GENERALI

I **Midriani** sono un popolo affabile e carismatico, il cui spirito artistico e la propensione per le arti sono famose in tutte le terre civilizzate. La conquista della metà meridionale dell'Impero **Errendalt** ha sancito un ciclo evolutivo che oggi vede i Midriani regnare sui territori tra i più ricchi e fertili di tutto lo **ShantMaere**.

Oltre a una nutrita schiera di scultori, pittori e poeti tra i **Midriani** si trovano eccellenti artigiani, astuti mercanti e straordinari esploratori, oltre che ottimi combattenti. Le fortune commerciali via mare sono la chiave del successo economico e culturale della società midriana. Dopo il consolidamento dei confini settentrionali, i midriani si sono dovuti preoccupare dell'insidia rappresentata dalla pirateria kemerita e dalla concorrenza agguerrita da parte degli **Elfi Grigi**.

I **Midriani** sono ottimi cavalieri e sfruttano da sempre questa loro peculiarità, addestrando e formando compagnie di cavalleria leggera e pesante che aumentano le potenzialità strategiche e tattiche delle armate sui campi di battaglia.

Lo spirito creativo dei **Midriani** si esprime attraverso opere artistiche ma non solo: la cucina e la sartoria sono due aspetti della cultura (e dell'economia) della società midriana per cui, oltre al clima mite e favorevole, le meraviglie della **Baia di Vingarro** attraggono così tanti viaggiatori. Infatti solo sulle coste del sud la vita sembra sorridere a tutti, tra panorami esotici e cibi sofisticati, per non parlare delle cortigiane, le più belle al mondo, del loro abbigliamento ricercato e dei loro modi di fare sfacciatamente provocanti e sensuali.

Nonostante controllino territori tra i più importanti strategicamente ed economicamente, i **Midriani** perpetrano una condotta politica e di governo ammorzata da malaffare e dalla corruzione, vizi che sembrano essere insiti nella natura stessa della popolazione.

CLASSI PG

I **Midriani** presentano tutti i tipi di **Classe del Personaggio**, seppure **Sciamani** e **Stregoni** si trovano nei territori più selvaggi e meno civilizzati. Dato l'alto tasso di corruzione i Ladri sono presenti in ogni strato sociale, e le organizzazioni presenti nella classe nobiliare e borghese, sono molto attive nel tentativo di influenzare a loro vantaggio le politiche governative.

Tra le classi più agiate è molto sviluppata la **Cavalleria** e ogni casata o famiglia che ambisca a salire di rango nella nobiltà, conta tra le sue fila almeno un **Cavaliere**.

In media i combattenti sono abili in tutti i tipi di scontro, distinguendosi come arcieri (gli archi midriani sono di ottima fattura, secondi solo a quelli degli **Elfi**) e per le tattiche di combattimento navale, che vedono l'utilizzo di armi considerate esotiche al nord come reti, arpioni, sfollagente e piccole cariche esplosive (realizzate con la polvere rossa).

Oltre ai possenti **Cavalieri** tra la popolazione midriana si distingue un altro tipo di combattente caratteristico, lo spadaccino che, contando più sulla destrezza e la rapidità che sulla forza e l'impatto degli attacchi, si rivela essere un combattente d'élite sia quando opera come capo sia quando agisce come un cane sciolto. Le malelingue, soprattutto errendt, sostengono che gli spadaccini siano più impegnati a duellare per il futile amore di qualche cortigiana che a rischiare la pelle sui campi di battaglia.

RELIGIONE

La divinità da cui nasce e prende il nome lo stesso popolo è **Midria**, la **Misericordiosa**, la **Soccorritrice**, **Fonte della Vita** e **Guaritrice**, il cui clero è appunto specializzato nelle arti taumaturgiche lenitive.

Se **Midria** rappresenta la genitrice del popolo midriano, **Vintheus** ne incarna la figura di guida paterna: il **Fulgido** si erge come un bastione contro il male e la sua chiesa fa proselitismo in ogni angolo di **ShantMaere**, eccezion fatta per i territori zhaidi, ponendosi come la più grande chiesa organizzata sul continente. Ma il potere e la grandezza, tra i **Midriani**, vanno di pari passo con la corruzione e l'arricchimento, e i seguaci più titolati della chiesa di **Vintheus** non fanno eccezione.

ELENTHIEL (ELFI GRIGI)

Immensi boschi di conifere ricoprono il fiordo che dà accesso al **Mare Interno**, ospitando gli **Elfi Grigi** o **elfi di mare**. Gli **Elenthil**, così come vengono chiamati gli elfi che vivono qui, sono navigatori e commercianti. Hanno colorito di pelle chiaro, capelli biondi e occhi chiari, azzurri quando non grigi, come la maggior parte della popolazione.

Gli **Elfi** di **Elenthil** condividono alcune tradizioni e diversi usi e costumi con gli **Elfi** di **Loranthiel**, mentre differiscono per molti altri aspetti socio culturali. La lingua elfica (elfico antico) è comune a entrambe le comunità, le lingue correntemente utilizzate a nord e a sud sono caratterizzate da derivazioni dialettali e marcate differenze di accento.

Lingua: Elfica

Nomi ♂: Denethor Merillen, Aranel Lindenelm, Gloridel Vyalia, Slagant Thorongil, Hendor Minaothon

Nomi ♀: Meleth Tinuvriel, Naimi Fanuilos, Alatarriel Elenie, Brethil Cuinie, Indis Caranfalas

Città/villaggi: Eldalonde (capitale), Taniquetil, Tyniriand, Golodhir, Nimnoion

LORANTHIEL (ELFI VERDI)

La grande foresta di latifoglie è la casa degli **Elfi Loranthil**, o **Elfi Verdi**. Hanno carnagione più scura degli **Elenthil**, capelli blu o neri e occhi scuri, molto spesso viola o porpora. Sono per lo più cacciatori e si spostano ciclicamente nella foresta da un insediamento a un altro, in una sorta di rotazione naturale dello sfruttamento delle risorse della foresta.

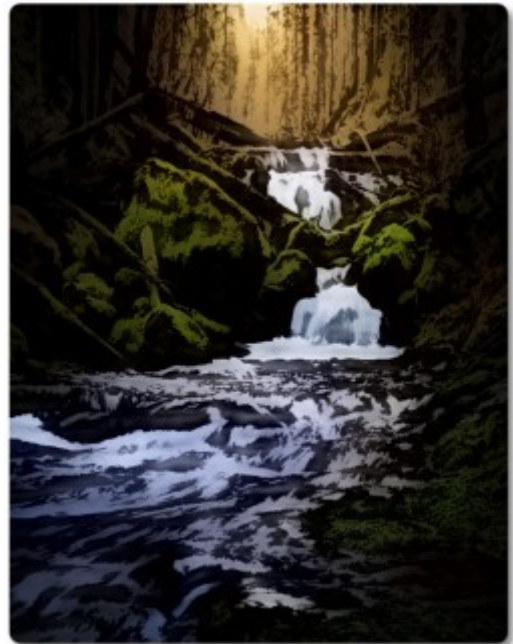
Gli **Elfi Loranthil** condividono alcune tradizioni e diversi usi e costumi con gli **Elfi** di **Elenthil**, mentre differiscono per molti altri aspetti socio culturali. La lingua elfica (elfico antico) è comune a entrambe le comunità, le lingue correntemente utilizzate a sud e a nord sono caratterizzate da derivazioni dialettali e marcate differenze di accento.

Lingua: Elfica

Nomi ♂: Daurin Galathil, Elladan Thorondor, Ufhedin Bauglir, Melinir Eruvandie, Faelivrin Ithilbor

Nomi ♀: Miriel Lalaith, Iminye Eresseie, Idrial Fanie, Celebrian Elbereth, Ainwen Thorongil

Città/villaggi: Alqualonde (capitale), Ossiriand, Tol Eressea, Tirion, Hithlum



HINBUR (HALFLING)

Il popolo **Halfling**, una volta diviso in due comunità, sopravvive solo più ai piedi delle **Olenfels**, in una ridente regione collinare al confine settentrionale con **Loranthiel**, chiamata **Hinbur**.

Una volta presenti anche lungo le pendici delle **Erdfels**, nella regione oggi controllata dal **Cormery**, la loro comunità di **Hintlope** venne sopraffatta dalle incursioni degli **Eldraak** prima e dalle guerre di conquista a discapito degli elfi da parte degli **Errendt** e dei **Midriani** poi, costringendo gli abitanti a fuggire verso nord-ovest e verso le montagne **Olenfels**.

Gli **Halfling**, oggi alleati degli **Efi** e in buoni rapporti con **Nani** e **Umani**, hanno contribuito, seppure la storiografia tenda a dimenticarsene, ai maggiori scontri epocali, soprattutto contro le armate **errendt** e **midriane** nella piana dello **Mittenzilt** che, oltre a minacciare **Loranthiel**, avrebbero conquistato anche i loro possedimenti: dopo aver perso casa una prima volta gli **hinluing** (come sono soliti definirsi gli **Halfling**) si sono riuniti in una strenua difesa del loro ultimo rifugio sicuro.

Seppure la loro popolazione sia considerata modesta e marginale nei giochi di potere dello **ShantMaere**, non esiste regione, città o villaggio che non abbia conosciuto la gioviale presenza della “gente piccola”, così come vengono chiamati gli **Hinluing** dalle altre razze, soprattutto dagli umani.

Lingua: Halfling

Nomi ♂: Falco Lindenbrook, Otho Mentha, Milo Hamson, Flambard Chubb, Fastolph Newton

Nomi ♀: Marigold Amster, Aspodel Jallisall, Verna Tealeaf, Seraphina Trill, Melindy Ostgood

Città/villaggi: Maerdeth(capitale), Ostglen, Dewmere, Springband, Rimeview

KHARADRAS (NANI)

I **Nani** che abitano questa catena montuosa hanno costruito, nel corso dei secoli, numerose città, collegate tra loro da caverne, grotte e tunnel sotterranei.

Il regno di **KharAdras** ha raggiunto il suo massimo apice durante l'epoca precedente gli scontri contro l'**Impero Errendalt**, la cui caduta ha visto allentare il controllo sui passi montani delle **Olenfels**, che sono divenuti via via più pericolosi da attraversare.

Il dominio sull'intera catena montuosa è andata diminuendo nel tempo e sempre più creature mostruose trovano rifugio tra i suoi alti picchi e le valli inaccessibili, oltre che negli oscuri recessi scavati nel ventre della terra e abbandonati da tempo dai loro stessi scopritori.

Lingua: Nanico

Nomi ♂: Balic (figlio di Wharlum), Wharto (figlio di Balor), Korin (figlio di Dorfic), Thralum (figlio di Darin), Gilor (figlio di Nolum)

Nomi ♀: Thora (figlia di Balil), Dorfil (figlia di Oras), Norla (figlia di Moril), Naia (figlia di Wharia), Goris (figlia di Kuril)

Città/villaggi: Khadras (capitale), Sthal, Smaggeft, Ihyrrad, Evemur



KHARADUR (NANI)

Le montagne **Erdfels** sono abitate da una numerosa comunità di Nani che, a differenza di quella dell'ovest, non è riuscita a imporre il proprio dominio sul territorio, ritirandosi verso sud man mano che le armate dei **Pelleverde** e degli **Skjaldrak** si impossessavano dei suoi possedimenti. Nelle sue profondità, tuttavia, si dice che vivano i **Gazhtrag** (conosciuti anche come nani oscuri), corrotti dall'adorazione di antiche e terribili divinità dimenticate dai più e desiderosi di vendetta per la negata appartenenza alla razza nanica decretata dai regni di **KharAdur** e **KharAdras**.

Lingua: Nanico

Nomi ♂: Vikur Blys, Rudlum Hwyr, Nikor Mak, Seric Hrak, Samur Bahr

Nomi ♀: Vitil Evedotar, Yveya Kroten, Oksia Dulgardar, Milas Larodar, Belia Kuld

Città/villaggi: Sthogre (capitale), Ukhvar, Vledra, Adur-Ahg (rovine)

FOSSA ROCCA (NANI)

In seguito al declino del regno di **KharAdur** molte famiglie naniche sono emigrate, in parte stabilendosi tra le popolazioni umane (**errendt**, **midriani** e **sljavan**), in parte dando vita alla nuova comunità di **Fossa Rocca**, un ampio crepaccio nella regione collinare a est delle **Erdfels**, in cui gli esploratori hanno trovato ampie caverne naturali, ampliate e modellate successivamente a misura di nano, adatte a ospitare il nuovo regno degli esuli **Gundur**. La fuga e la riorganizzazione dei nani intorno a una nuova comunità nasce dal contrasto con la classe dirigente di **KharAdur**, colpevole del declino e della corruzione della popolazione nanica orientale, pericolosamente dedita all'adorazione di divinità e miti per lo meno discutibili.

I nani di **Fossa Rocca** sono considerati ribelli e indegni dal governo di **KharAdur**, mentre **KharAdras**, preoccupata e attenta alle vicende dell'est, persegue una politica ondivaga nei loro confronti, a volte appoggiandoli nella speranza che possano risollevare le sorti del regno orientale, altre volte ignorandone le richieste d'aiuto, sospettando del loro contributo alla deriva morale e spirituale che ha investito **KharAdur**.

Lingua: Nanico

Nomi ♂: vedi KharAdur

Nomi ♀: vedi KharAdur

Città/villaggi: Sala Fossa (capitale), Grotta Uzhmagur, Dendabrazh

SENDRAK (SLJAVAN)

SKJALDRAK

Il versante est della catena montuosa delle **Erdfels**, fino alle coste dello **Stretto di Drak**, è diviso in **Sendrak** e **Toldrak**, ripetutamente invasi dalle tribù barbare del nord, che chiamano questa zona (e indifferentemente i loro abitanti) con il termine **Skjaldrak**.

Nonostante i **Norraki** si siano mescolati con la popolazione sljavan indigena, **Sendraki** e **Toldraki** non riconoscono nessun legame con l'etnia **norraka**, dalle cui razzie devono anzi guardarsi, e, ben lungi dall'unire le forze contro il nemico comune, continuano in una costante lotta tra di loro per il dominio dell'intero territorio. Grazie al vuoto di potere centrale, i **Pelleverde** si sono potuti insediare stabilmente lungo tutto l'arco montuoso, minacciando di sopraffare gli umani e prendere il controllo dei territori a cavallo fra **Erdzilt** e **Mittenzilt**.

Questo territorio è formato da città stato indipendenti e molto spesso in guerra tra loro, quando non impegnate a difendersi dalle tribù di **pelleverde** che ne popolano montagne e colline. La principale città, **Jasnogorsk**, ambisce a unificare il **Sendrak** sotto il proprio comando, ma deve guardarsi dall'eterno rivale **Toldrak**, oltre che dall'ambizione di conquista dei confinanti **Norraki**.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Matislav Timashev, Radomir Bortnik, Yegor Kotlyarov, Stanimir Lavrukhin, Ludomir Tokarev

Nomi ♀: Yelena Karyakina, Lizaveta Pavlichenko, Alyona Sabaneyeva, Borislava Khalturina, Roza Starikova

Città/villaggi: Jasnogorsk, Surgut, Aleksin, Zarajsk, Kriusha, Druzna

TOLDRAK (SLJAVAN)

Le fertili pianure a sud del **Sendrak** si sono popolate dei guerrieri **norraki** e dei fuggitivi **sendraki** in seguito alle razzie perpetrate dai **Pelleverde** a nord. Assicurato il confine sud con il **Maraghar**, gli esuli si sono strutturati in una società guerriera e aggressiva, dominata dall'intento di assoggettare al proprio controllo qualsiasi terra a nord del **Toldrak**.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Nicholas Gusarov, Agafon Solovyov, Anbody Sobolevsky, Roman Zubkov, Avdiky Drozd

Nomi ♀: Asya Raspopova, Zhanna Sablina, Viktoriya Yureneva, Akilina Verbitskaya, Zinovia Mamontova

Città/villaggi: Vyazka (capitale), Naziya, Novaja, Gdov, Vyazka, Usnaja

ZASLAVIA (SLJAVAN)

Queste regioni selvagge sono abitate da popolazioni abituate da sempre a combattere ogni giorno per la propria sopravvivenza. Oltre che dalle incursioni **skjalorn** gli abitanti devono guardarsi anche dalle comunità di mostri che abitano la penisola e le sue montagne.

Alcune leggende sostengono che in **Zaslavia** i morti non trovano facilmente pace, e che in tanti si risvegliano per tormentare i vivi. Queste dicerie sono alimentate dalla presenza dei discendenti delle tribù nate dell'isola di **Eeskelija**, dediti da sempre all'adorazione della morte e delle sue oscure divinità.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Dobrivoje Cabarkapa, Mihajlo Dojkic, Dejan Tarlac, Vidak Kojadinovic, Mirna Bradic

Nomi ♀: Jasmina Filipovic, Dragana Gutic, Svetlana Karanovic, Bojana Solaric, Roza Starikova

Città/villaggi: Zaslavia (capitale), Chudnuv, Nezhin, Drocja, Smilarn

JALIZAVA (SLJAVAN)

La regione di **Jalizava** presenta territori fertili che affacciano sul **Canale di Kelija**, mentre la parte occidentale e meridionale è connotata da rilievi montuosi e densi boschi di latifoglie. La densità di popolazione diminuisce sensibilmente spostandosi verso ovest, ai confini con il **Qashar** e le sue mefitiche paludi.

Come per i territori circostanti la presenza della non-morte aleggia sul regno di **Jalizava** e strani culti dediti alla morte e ai suoi misteri celebrano riti e praticano macabre magie per riportare in vita i morti e aumentare il proprio potere.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Bruno Ljubicic, Kresimir Stipcevic, Mihovil Kovacic, Ivan Vulic, Goran Jurkovic

Nomi ♀: Gordana Stanic, Vjekoslava Peroševic, Dubravka Hadzic, Tereza Buric, Tihana Ravlic

Città/villaggi: Jalizava (capitale), Talacyn, Vilejka, Udelo, Drybin

EESKELIJA (SLJAVAN)

L'**Eeskelija** rappresenta il confine orientale delle terre di **ShantMaere**. L'isola è caratterizzata da molteplici influenze culturali, avendo subito la colonizzazione da parte di **Norraki** e **Midriani**, che sterminarono la popolazione indigena presente. Gli invasori si trovarono alle prese con un culto dedito al cannibalismo e alla pratica di altre oscure magie, di cui si pensa che alcuni sopravvissuti siano scappati sul continente, dove tutt'ora agiscono nell'ombra come pericolosi necromanti.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Mati Nurme, Erlend Kangur, Viktor Meri, Peep Parn, Elias Saar

Nomi ♀: Elle Jarvekulg, Eliisabet Vaher, Triin Looke, Sandra Vaino, Laine Mannik

Città/villaggi: Laagri (capitale), Viltna, Juuru, Kehra, Neeme

MARAGHAR (SLJAVAN)

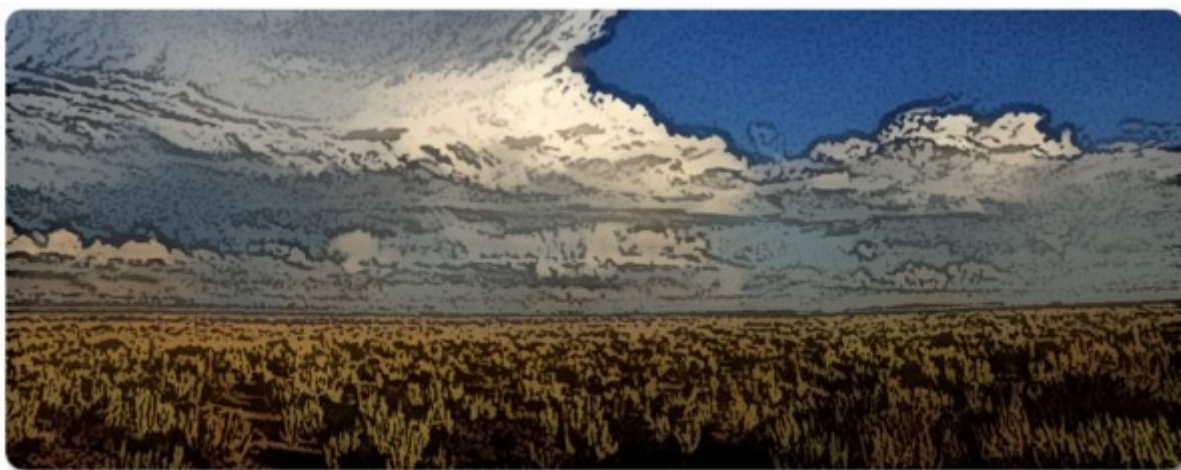
Il **Maraghar**, conosciuto anche come **Marag** o **Marajhar**, è un territorio costituito da steppe e terreni poco ospitali, stretti su tre lati dall'abbraccio di montagne e colline e, sul lato a nord, dalle paludi del **Qashar**, da cui discende una parte della sua popolazione. Alcuni viaggiatori sostengono di avere avvistato gruppi di **Eldraak** all'interno delle steppe, notizia che supporta la tesi che le gallerie del **SottoMondo** si estendono da sotto le **Erdfels** fino alle paludi del **Qashar**, nonostante non esistano prove concrete in merito.

Lingua: Zhaida

Nomi ♂: Farman Babayev, Yaman Aliyev, Jeyhun Gasimov, Kamran Abdullayev, Qabil Zadeh

Nomi ♀: Esmira Guliyev, Sughra Aslanov, Sabina Hajiyeve, Latafat Orujov, Farida Sharifov

Città/villaggi: Arakul (rovine), Samaxi (capitale), Siyazam, Shirvan, Yuxari



QASHAR (SLJAVAN)

Diverse leggende sostengono che il **Qashar** sia stato fondato all'epoca della conquista **zhaida** del continente da parte di una fazione di zeloti religiosi e che i **Qashari**, adoratori della divinità oscura **Ysssha**, abbiano contribuito in qualche modo alla corruzione degli elfi e alla nascita degli **Eldraak**.

Il territorio è in larga parte inesplorato e sconosciuto, dato che le poche spedizioni inviate nel corso dei decenni non hanno mai fatto ritorno. Le voci di avvistamenti di **Eldraak** e altre creature pericolose hanno contribuito all'isolamento della regione, lasciando campo libero all'esplorazione da parte dei più arditi e impavidi colonizzatori.

Si dice che nelle paludi si trovino diverse rovine di città, ancora abitate dai discendenti degli antichi qashari.

Lingua: Zhaida?

Nomi ♂: ?

Nomi ♀: ?

Rovine: Arakul, Samaxi, Yuxari

DVARAS (SLJAVAN)

L'influenza combinata di **Skjalorn** e **Midriani**, nel corso del tempo, ha dato vita alla società dello **Dvaras** che, seppure poco popoloso e selvaggio, presenta risorse e potenzialità interessanti tali da suscitare interessi di conquista e invasione da parte dei regni più intraprendenti e aggressivi. Intorno ad alcuni dei porti commerciali costruiti dai **Midriani**, sono sorte le principali città del regno che, accentratrici di potere e ricchezza, contribuiscono all'abbandono e allo spopolamento dei territori collinari occidentali a dispetto della fascia pianeggiante e costiera.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Andrius Javtokas, Ignas Karvelis, Arvydas Jankunas, Vincas Adomaitis, Dausprungas Bartulis

Nomi ♀: Gintare Sabonis, Monika Kilmas, Milda Bartkus, Gabija Laurinavicius, Biruta Martinaitis

Città/villaggi: Streva (capitale), Zasilai, Gudiena, Kirija

DZERUMI (SLJAVAN)

Lo Dzerumi basa la propria economia sul commercio proveniente e diretto alla **Baia di Vingarro**, attraverso lo **Stretto di Esmoriz**. Il territorio è strategicamente sensibile per le politiche dei regni insulari che affacciano sul **Golfo di Vingarro**, in particolare per **Lljozaga** e **Golnedra** che, dalle basi ricavate lungo le sue coste, tentanno di accaparrarsi le risorse che si celano nella regione dei **Colli del Goygol**.

Il confine con il **Cormery** e la vicinanza delle **Erdfels** rendono questa regione di passaggio tra il **Mittenzilt** e l'**Erzilt** particolarmente pericolosa e travagliata: oltre a creature pericolose e gruppi di predoni si dice che vi siano agenti infiltrati del **Kemer** e del **Parsabad** che operano per boicottare i ricchi commerci marittimi e impedire la colonizzazione dello **Dzerumi** da parte dei regni avversari.

Lingua: Sljavan

Nomi ♂: Artis Sarfas, Olafs Briedis, Kristians Ozols, Elmars Lacis, Ilgonis Sics

Nomi ♀: Dzintia Eglitia, Madara Rositia, Alina Balodia, Nellija Tiruma, Nora Berzina

Città/villaggi: Skulte (capitale), Vaivadi, Zalenieki, Bauska



SLJAVAN

(SENDRAK, TOLDRAK, ZASLAVIA, JALIZAVA, EESKELIJA,
MARAGHAR, QASHAR, DVARAS, DZERUMI)



INFO GENERALI

Gli **Sljavan** rappresentano un'etnia ampia e sfaccettata, i cui tratti essenziali si possono riassumere in uno spirito di autarchia e ribellione nei confronti della dominazione straniera, da sempre presente sui territori che si estendono ad est delle **Erdfels**.

A differenza dell'occidente la popolazione sljavan non è riuscita a raggiungere un'unità

nazionale, fermandosi a un livello di generalizzata autarchia che ha visto la nascita di numerosa comunità e città stato, sempre in lotta tra loro quando non impegnate a respingere le invasioni norrake.

La permeazione della cultura midriana, avvenuta principalmente attraverso la colonizzazione delle coste da parte delle spedizioni commerciali, ha contribuito da una parte a frenare la conquista norraka fornendo armi e supporto agli **Sljavan**, dall'altra al mantenimento di una situazione socio-politica frammentata, data la convenienza midriana nel perpetrare la strategia del "dividi et impera".

Le diverse fazioni sljavan sono alla costante ricerca della leadership in grado di unire sotto un'unica bandiera tutte le forze in campo e molte volte, nel passato, figure carismatiche sono ascese nel tentativo di imporre il proprio comando, salvo scomparire dopo poco, inghiottite dalle lotte intestine e le influenze straniere.

CLASSI PG

All'interno dell'etnia Sljavan sono disponibili tutte le **Classi del Personaggio** presenti sul manuale di gioco. Non è chiaro se la pratica delle arti necromantiche sia un'eredità della cultura dell'isola di **Eeskelija** o della colonia zhaida del **Qashar**, ma tra gli incantatori si dice ci siano i più potenti e pericolosi necromanti di tutto il continente, così come gli **Sciamani** e gli **Stregoni** più dotati.

In genere i combattenti sljavan dimostrano tenacia e abilità nei combattimenti di schermaglia e negli scontri singoli, mancando però della tradizione militare necessaria per gestire vere e proprie armate. Gli **Sljavan** sono ottimi cavalieri e soldati versatili per quanto concerne l'ingaggio in corpo a corpo o alla distanza. Pur avendo accesso, attraverso il commercio marittimo, a prodotti e manufatti moderni, lo spirito campanilista prevale in molti **Sljavan**, che ancora adottano armi e armamenti dalla tipica fattura orientale, che risulta essere antica e arzigogolata agli occhi degli stranieri.

RELIGIONE

Nicenzio, la principale divinità sljavan, e il suo culto, fondato su ascesi e anacoretismo, contribuiscono alla divisione sociale della popolazione. La sua struttura è infatti poco organizzata territorialmente e ruota intorno alle figure degli **Anacoreti** che, paradossalmente, pur ambendo a un'esistenza di isolamento e di riflessione, vengono invocati a gran voce dal popolo come guide temporali, oltre che spirituali, delle numerose comunità e città stato.



MESMEL (ZHAIDI)

Il **Mesmel**, considerata un'isola magica fin dall'arrivo dei conquistatori **zhaidi**, è stata abitata prevalentemente da druidi, sciamani e sparute comunità elfiche che, mescolandosi ai nuovi arrivati, hanno dato vita a una popolazione di saggi, studiosi e mistici. Oggi l'isola si dice essere sede di antiche e arcane conoscenze magiche, cosa che attrae gli incantatori di tutto il continente.

Lingua: Zhaida

Nomi maschili: Shkumbin Curri, Shkodran Vrioni, Erion Gurakuqi, Teodor Bojaxhiu, Gjon Berisha

Nomi ♀: Jeta Xhaka, Ylballe Beqiri, Yllpara Dushku, Yllesha Shehu, Arbana Gjonbalaj

Città/villaggi: Prush (capitale), Domje, Shkallnur, Grabian

SELYM (ZHAIDI)

Il **Selym** è storicamente alleato del vicino **Parsabad**, a cui fornisce la maggior parte delle donne e degli uomini che vengono assoldati come agenti dal governo di **Ashgbad** per diffondere, con ogni mezzo, la **Dottrina del Profeta** e rendere grande la stirpe **zhaida**.

Il **Selym** ospita segretamente le più abili spie dei regni orientali, impegnate in operazioni di infiltrazione e spionaggio ai danni degli **Isshlim** e del culto di **Ysssha**, considerato una delle più grandi minacce alla pace e alla stabilità che permangono da tempo nel **Mittenzilt**.

Lingua: Zhaida

Nomi ♂: Akip Akgun, Erden Karabulut, Yagiz Ozgen, Koror Genc, Hayir Safak

Nomi ♀: Evin Kurtoglu, Cennet Akan, Derin Samet, Aba Ozcelik, Nihan Volkan

Città/villaggi: Hadim (capitale), Yozgat, Alasehir, Silifke



PARSABAD (ZHAIID)

Il **Parsabad** è considerato il centro culturale e religioso della civiltà **zhaida**, e si dice essere abitato dagli uomini serpente, chiamati anche **Isshlim**, gli zeloti del **Muhadin**, il **Profeta**, e adoratori di **Ysssha**, la **Dea Serpente**, considerata un'entità demoniaca dalla maggior parte delle altre religioni e culture del mondo.

Gli **Isshlim** abitano principalmente le grandi paludi che vanno dalla catena montuosa dell'**Erdfels** fino alla **Baia di Mesbad**, ma si trovano in ogni parte dello **ShantMaere**, sotto mentite spoglie (grazie ai trucchi magici di cui sono capaci), impegnati in operazioni di terrorismo e di destabilizzazione degli odiati e, allo stesso tempo, ambiti regni orientali. Ricco di diversi e particolari ambienti naturali, oltre che di una straordinaria varietà di flora e di fauna, il **Parsabad**, con la sua elegante e al tempo stesso stravagante architettura, da sempre incarna l'idea di paese esotico nell'immaginario comune, cosa che puntualmente conferma chi vi è stato.

Lingua: Zhaida

Nomi ♂: Afshin Ghaznavi, Omid Zadeh, Nariman Gul, Pejman Bukhari, Jahan Jan

Nomi ♀: Rubada Farzan, Sareh Golshiri, Shai Gilanit, Nehal Veisi, Nagisa Tirmizi

Città/villaggi: Ashgbad (capitale), Qashqa, Mashad, Gavush

KEMER (ZHAIID)

Il **Kemer**, con la varietà di territori e panorami che la contraddistingue, va di pari passo con il **Parsabad** in fatto di fascinazione nei confronti dell'immaginario comune degli altri popoli: i vertiginosi picchi delle **Olenfels** contrastano con le depressioni desertiche, le fertili pianure settentrionali con le violente eruzioni vulcaniche a sud, in una sorta di corollario allo splendido arcipelago costellato di innumerevoli isole che affaccia sul **Mare di Vizzhaid**.

Il **Kemer** è patria di una popolazione di scaltri mercanti e artigiani, dediti alla navigazione e al commercio, quando non alla pirateria.

I pirati kemeriti hanno una nomea famigerata su tutti i mari conosciuti, e non esiste un porto in cui non vi sia un capitano che non vi possa raccontare di come sia riuscito a scampare a un attacco delle **Pantere del Kemer**.

Lingua: Zhaida

Nomi ♂: Sayry Berker, Durmus Baser, Oztekin Sarica, Erbay Aydogan, Tezal Kalkan

Nomi ♀: Duygu Kubat, Aybuke Ata, Erna Kunt, Eren Gunes, Meral Karasu

Città/villaggi: Gudul (capitale), Mugla, Inegol, Atalar, Smidahra

ZHAIDI

(MESMEL, SELYM, PARSABAD, KEMER)



INFO GENERALI

Gli **Zhaidi** sono giunti sul continente attraversando il **Mare di Vizzhaid** molto tempo fa, consolidando la loro presenza nel sud-ovest di **ShantMaere**.

La cultura zhaida è da sempre considerata come esotica e differente rispetto a quelle autoctone, esercitando fascino e diffidenza allo stesso tempo. Gli **Zhaidi** formano un popolo ingegnoso e molto

devoto, fedele alle tradizioni patriarcali e suscettibile alle critiche o alle offese rivolte al proprio popolo o alla propria divinità.

Gli **Zhaidi** si sono dimostrati essere brillanti studiosi e alacri artigiani in diversi campi di applicazione, dalle tecniche di irrigazione che permettono la coltivazione di zone semi desertiche alla straordinaria lavorazione del vetro, senza dimenticare le arti magiche e arcane e la creazione di straordinari oggetti magici, quasi paragonabili ad artefatti.

La società zhaida è di stampo patriarcale ed è retta da una teocrazia che, tramite i **Califfi**, comanda le forze militari e detta, di fatto, i tempi e i modi del potere temporale, oltre che di quello spirituale. A differenza degli altri popoli, gli **Zhaidi** sentono una forte unità territoriale, religiosa e spirituale che li compatta in una forza coesa e determinata, il cui spirito zelota e campanilista si oppone alla permeazione dei valori e della cultura dei regni dell'est, da sempre in contrasto con le visioni del mondo zhaida.

CLASSI PG

Tra gli **Zhaidi** si trovano tutte le **Classi del Personaggio**, fra le quali le più diffuse sono quelle del **Chierico**, del **Guerriero** e del **Ladro**. I **Maghi**, sebbene meno diffusi, costituiscono un gruppo socialmente elevato, quasi al pari del clero. **Sciamani** e **Stregoni** esercitano le loro arti tra i vicoli malfamati delle capitali zhaide così come nei deserti, nelle paludi e in tutte le regioni marginali e arretrate.

I combattenti zhaidi sono abili in tutte le principali discipline di guerra, vestono armature leggere o medie e sono armati di scudo, lancia, scimitarra e arco corto. Nei territori zhaidi, data la presenza di molti gruppi dediti alla pirateria ai danni degli odiati orientali, sono diffuse alcune armi esotiche, quali le reti, le cerbottane, gli sfollagente, i tridenti e piccole cariche esplosive o fumogene che i pirati utilizzano durante le manovre precedenti gli scontri navali veri e propri.

RELIGIONE

Muhadin, il **Profeta**, è la principale divinità zhaida che si dice avere condotto il proprio popolo nell'esodo attraverso il mare. La sua **Dottrina** professa che, sotto la sua guida, la stirpe zhaida conquisterà tutto il continente, convertendo i restanti popoli alla sua parola. La **Dea Serpente Ysssha**, il cui culto è formato dagli uomini serpente, conosciuti anche come **Isshlim**, rappresenta la parte più intollerante e integralista del credo zhaida, che più che alla conversione dei popoli dello **ShantMaere** sembra ambire alla loro dominazione e schiavitù.



LINGUE DI SHANTMAERE

Le lingue parlate sul continente si basano, per comodità e facilità, su linguaggi moderni o antichi del nostro mondo. Più che di lingua si dovrebbe parlare di ceppo linguistico, perché all'interno di ogni linguaggio esistono differenze che possono intendersi dialettali ai fini dell'ambientazione e ininfluenti ai fini del gioco.

La seguente tabella converte le lingue di **Shantmaere** in quelle del nostro mondo.

NAZIONE	LINGUA SHANTMAERE	LINGUA REALE
Aond	???	???
Alarnish	???	???
Solijand	Norrako	Norvegese
Elverun	Norrako	Svedese
Kalstrand	Norrako	Finlandese
Skandeborg	Norrako	Danese
Elenthiel	Elfico	-
Measham	Errendt	Inglese
Woore	Errendt	Inglese
Stirling	Errendt	Inglese
Ebenheim	Errendt	Tedesco
Marsberg	Errendt	Tedesco
Mouen	Midriano	Francese
Cormery	Midriano	Francese
Loranthiel	Elfico	-
Golnedra	Midriano	Spagnolo
Itaria	Midriano	Italiano
Lljozaga	Midriano	Portoghese
Sendrak	Sljavan	Russo
Toldrak	Sljavan	Russo
Kharadur	Nanico	-
Fossa Rocca	Nanico	-
Zaslavia	Sljavan	Serbo
Jalizava	Sljavan	Croato
Eeskelija	Sljavan	Estone
Maraghar	Zhaida	Azera
Qashar	Zhaida	Azera
Dzerumi	Sljavan	Lettone
Dvaras	Sljavan	Lituano
Fanagh	Errendt	Irlandese
Keenagh	Errendt	Irlandese
Kharadras	Nanico	-
Hinbur	Halfling	-
Mesmel	Zhaida	Albanese
Selym	Zhaida	Turco
Parsabad	Zhaida	Persiano
Kemer	Zhaida	Turco

NOTE&RINGRAZIAMENTI

Il presente modulo presenta un'ambientazione fantasy creata e dettagliata parallelamente a una campagna di gioco ancora in corso: durante i primi incontri con i giocatori, quasi tutti veterani del sistema di gioco BECMI, è nata l'esigenza, come DM, di presentare al tavolo di gioco (virtuale, dato che l'idea è nata nel marzo 2020, a inizio pandemia) idee e proposte nuove per chi aveva già giocato tutti i moduli avventura ufficiali e si ricordava bene del mondo di Mystara, l'ambientazione dell'epoca.

Ho quindi proposto Dark Dungeons, retroclone gratuito di D&D Rules Cyclopedia per provare a separare l'immaginario di Mystara dal sistema di gioco e ho incominciato a pensare a un nuovo mondo che avesse il flavour OSR e che rispecchiasse le aspettative di tutti.

Lo sforzo iniziale è stato configurare geograficamente un continente che potesse racchiudere il maggior numero di ambienti diversi e che potesse ospitare, in maniera congrua e sostenibile, diverse società umane, insieme alle canoniche riguardanti elfi, nani e halfling. Qualche anno fa ho sviluppato nel dettaglio una piccola cittadina, luogo di partenza e base ideale per le operazioni ai primi livelli di gioco, e ho deciso di importarla nell'ambientazione, al punto che è stata la base di partenza intorno a cui ho sviluppato i restanti territori.

Durante lo svolgimento delle prime sessioni, in cui ho mandato il gruppo in una missione le cui motivazioni erano generiche al punto quasi da non esistere, ho parallelamente dettagliato il mondo, facendogli prendere forma mentre i PG erano chiusi sotto terra, impegnati nell'esplorazione di un lurido complesso di caverne mal frequentate. Al loro ritorno in città avevo materiale sufficiente e le idee abbastanza chiare per dare un indirizzo preciso agli eventi, e quindi di fatto per incominciare una campagna.

Sto giocando ormai da due anni, ho aggiunto e (spero) migliorato quanto già fatto, ma in realtà non si finisce mai di sviluppare un progetto complesso e articolato come quello relativo a un'ambientazione di gioco. Per mia fortuna ho incrociato il Chimerae Hobby Group, a cui ho deciso di appoggiarmi per condividere con gli appassionati del genere il materiale che sono riuscito a organizzare in una forma pubblicabile, in modo da mettere un punto fermo (un salvataggio, mi viene quasi da dire) al lavoro fin qui svolto.

Condivido le mie idee e le mie fatiche anche con la speranza che le comunità di appassionati mantengano alto il livello di interesse e che attraggano nuovi giocatrici e giocatori: nel corso di due anni si sono avvicendate diverse persone nella nostra compagine (il solo rimasto del gruppo originario è proprio colui che non aveva esperienza con la BECMI, ma a cui si è appassionato fin da subito), e al momento faticiamo nel trovare un quinto giocatore, conoscitore e amante dello stile OSR, da inserire nel gruppo, ormai consolidatosi da un anno.

Ringrazio tutte le persone che hanno giocato e condiviso con me momenti di gioco di ruolo: ogni singola esperienza ha contribuito alla creazione di questo mondo che mi resterà per sempre caro e prezioso, come chi me lo ha ispirato.

Yanhu GdR

La fortuna è come l'Aond: non la trovi se non è lei a invitarti alla sua tavola.
Antico detto del Mittenzilt

IMMAGINI&LICENZE

Tutte le immagini presenti nel modulo sono state elaborate graficamente con l'applicazione GIMP. Per ogni immagine trovate le informazioni sulla licenza cliccando sul relativo link.

Pag 15: Fire & Ice by jurvetson. This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/44124348109@N01/380260645>

Pag 17: Heysham Viking - The Winner by Ian Livesey This work is marked as being in the [public domain](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/29488979@N06/42855465004>

Pag 18: viking battle by mararie This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/32404172@N00/2844902161>

Pag 21: North Downs, Kent, England by Dimitry B This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/61533954@N00/472712409>

Pag 22: Preparing for Battle1, Herstmonceux Medieval Festival, Herstmonceux Castle by vic_burton This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>

<https://www.flickr.com/photos/11433049@N02/10521290346>

Pag 23: Preparing for Battle2, Herstmonceux Medieval Festival, Herstmonceux Castle by vic_burton This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>

<https://www.flickr.com/photos/11433049@N02/10521846463>

Pag 24: 'Air & Fire' window, St Thomas' church, Winchelsea by Jules & Jenny This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/78914786@N06/12130937483>

Pag 29: "Fresno Pirate Festival-17" by Sandy Eggo is licensed under [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/) >>>
<https://www.flickr.com/photos/39704737@N00/17813920686>

Pag 30: The Knight of Good Fortune >>> by Aske Holst This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/37465410@N08/3830875989>

Pag 32: Enchanted Forest III >>> by AirHaake This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/80519348@N02/46117258044>

Pag 34: cave entrance by danoxster This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/41132143@N00/6753472363>

Pag 38: Sage Steppe on Seedskaadee National Wildlife Refuge by USFWS Mountain Prairie This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>

<https://www.flickr.com/photos/51986662@N05/21907234331>

Pag 40: Sunset at Pacifica by Sharon Mollerus This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/38315261@N00/4122854771>

Pag 41: IMG_9220 by arthwollipot This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/30749104@N04/8528224436>

Pag 42: Патриарх Иерусалимский Феофил by Maxim Massalitin This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/16185355@N00/1801440502>

Pag 43: Kanaha Beach 3 >>> by Kirt Edblom This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/27190564@N02/50063863471>

Pag 45: DSC_8426 by Maryam Abdulghaffar مريم عبدالغفار This image was marked with a [CC BY 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/47910063@N06/14923473429>

Pag 46: Sheikh Zayed Grand Mosque: Minaret by andryn2006 This image was marked with a [CC BY-SA 2.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/). >>>
<https://www.flickr.com/photos/84985982@N00/17339690606>

SITOGRAFIA

Il presente modulo è stato redatto utilizzando le seguenti applicazioni:

Editor di testo: **LibreOffice – Writer**

(Applicazione gratuita scaricabile dal sito >>> <https://it.libreoffice.org/>)

Realizzazione mappe: **Hex Kit**

(Applicazione a pagamento scaricabile dal sito >>>

<https://www.drivethrurpg.com/product/225907/Hex-Kit-Desktop-App>)

Elaborazione grafica delle immagini: **GIMP**

(Applicazione gratuita scaricabile dal sito >>> <https://www.gimp.org/>)

MANUALE DI GIOCO: **DARK DUNGEONS**

(File PDF gratuitamente scaricabile dal sito >>>

<https://www.drivethrurpg.com/product/177410/Dark-Dungeons>)

Risorse utilizzate per la ricerca di immagini:

<https://search.creativecommons.org/>

<https://pixabay.com/>

<https://visualhunt.com/>

IL GRUPPO DI GIOCO

(Aprile 2K21)

Yanhu: DM

Erion Morganach: Chierico di Morrigan

Raikroft Filostrate: Chierico di Vintheus

Bozo: Nano di KharAdras

Pistis: Elfo di Loranthiel

Hanno combattuto con noi:

Sylas: Elfo di Elenthiel

Jowut: Guerriero del Sendrak

King: Ladro del Solijand

Mekrit: Ladro apolide

Talon: Ladro del Solijand

Xavier: Guerriero (spadaccino) di Golnedra

LE TERRE DI SHANTMAERE

Benvenuti in una nuova ambientazione in stile OSR che offre un panorama ludico-creativo adatto alla creazione di campagne epiche o all'accasamento di altri moduli avventura presenti in commercio o nelle vostre librerie.

Le TERRE DI SHANTMAERE sono governate e contese da differenti civiltà umane, naniche, elfiche e orchesche, legate da un destino in cui i delicati equilibri che hanno sancito la pace possono dissolversi da un momento all'altro, complici anche le macchinazioni e gli schemi divini.

Le arti magiche prosperano tra le strade di ShantMaere, misteriosi complotti avvelenano i governi dei regni e pericolose creature abitano gli angoli più selvaggi del mondo, pronte a colpire e portare il caos nelle terre abitate.

Cosa aspettate? Preparatevi a esplorare e siate pronti all'avventura, perché in queste lande i guai non mancano mai.

Il presente modulo si basa sul sistema di gioco Dark Dungeons (retroclone gratuitamente scaricabile dalla rete di Dungeons&Dragons edizione BECMI), ma è facilmente adattabile a qualsiasi gioco di ambientazione Fantasy/OSR.

