

# 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](mailto:yanhu.gdr@gmail.com)



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHETS2 - 1<sup>a</sup> Edizione Aprile 2K21 - Revisione Novembre 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

In questo secondo volume della serie **Le Terre di Shantmaere** viene descritta una cittadina posta nella zona settentrionale del **Mittenzilt**, in prossimità delle coste del **Mare Interno**. La cittadina può essere una base di partenza ideale per gruppi di avventurieri di qualsiasi livello oppure può essere utilizzata per integrare una campagna già in corso. **Alarnish** rappresenta un territorio a sé, in quanto cittadina libera governata da un proprio consiglio cittadino e simbolo vivente dell'unità tra uomini, elfi, nani e halfling dello **ShantMaere**.

La sua popolazione è multietnica e proviene dai quattro angoli del continente, anche se, nel corso del tempo, la mescolanza di etnie ha dato vita al sangue alarnese, cosa di cui la cittadinanza intera va fiera.

**Alarnish** è un mercato fiorente per la posizione geografica e per l'eccellenza degli artigiani che vi lavorano, ma è anche un centro di interesse arcano che attira incantatori da tutto il mondo; la **Guarnigione** ne difende i confini e le mura, la **Guardia** pattuglia le strade mentre il **Consiglio** ne governa le sorti con l'ambizione di essere il faro di una politica collaborativa tra le razze e i popoli civilizzati del continente.

La città può essere luogo di partenza o di arrivo, un posto amichevole o un covo di cospiratori ostile al gruppo di personaggi; i diversi interessi, luoghi e **Personaggi Non Giocanti** descritti consentono di sfruttare il modulo per qualunque stile e genere di avventura abbiate in mente, non resta che provare a integrarlo nelle vostre partite.

All'interno del modulo si trova una breve storia della città, la descrizione dei quartieri e dei relativi rioni, il **Consiglio Cittadino** e i suoi membri. La mappa della città e una lista di cittadini **PNG** completano il lavoro, nella speranza di avere fornito sufficienti spunti per rendere piacevole l'esplorazione e la conoscenza di **Alarnish** e dei suoi abitanti.

**Yanhu GdR**

# INDICE

<a href="#"><u>LA LIBERA</u></a>	<a href="#"><u>LA GUARDIA</u></a> Pag 24	<a href="#"><u>KASPAR BALODIS</u></a> Pag 31
<a href="#"><u>CITTADINA</u></a> Pag 5	<a href="#"><u>DRAMATIS PERSONAE -</u></a>	<a href="#"><u>KLARISA</u></a>
<a href="#"><u>TOPOGRAFIA E</u></a>	<a href="#"><u>ELENCO</u></a> Pag 25	<a href="#"><u>PETRAUSKIENE</u></a> Pag 31
<a href="#"><u>TERRITORIO</u></a> Pag 6	<a href="#"><u>DRAMATIS PERSONAE -</u></a>	<a href="#"><u>LIISA KUUSIK</u></a> Pag 31
<a href="#"><u>BENI E SERVIZI</u></a> Pag 7	<a href="#"><u>DESCRIZIONE</u></a> Pag 27	<a href="#"><u>MAGNUS VAD</u></a> Pag 31
<a href="#"><u>MURA E</u></a>	<a href="#"><u>ADAM DIXON</u></a> Pag 27	<a href="#"><u>MANUEL</u></a>
<a href="#"><u>FORTIFICAZIONI</u></a> Pag 7	<a href="#"><u>ALEARDO</u></a>	<a href="#"><u>SERRANO</u></a> Pag 32
<a href="#"><u>STRADE</u></a> Pag 8	<a href="#"><u>TAGLIAPELLE</u></a> Pag 27	<a href="#"><u>MATEJ KNEZ</u></a> Pag 32
<a href="#"><u>LUCE</u></a> Pag 8	<a href="#"><u>AMELIE ZIEGLER</u></a> Pag 27	<a href="#"><u>MIGUEL VELASCO</u></a> Pag 32
<a href="#"><u>LINGUAGGIO</u></a> Pag 8	<a href="#"><u>CLARA</u></a>	<a href="#"><u>NOELIA CRUZ</u></a> Pag 32
<a href="#"><u>EDIFICI</u></a> Pag 9	<a href="#"><u>MORTENSEN</u></a> Pag 28	<a href="#"><u>NOLAN ITHILBOR</u></a> Pag 33
<a href="#"><u>I QUARTIERI DI</u></a>	<a href="#"><u>DAGHRAS</u></a>	<a href="#"><u>OSKAR DORING</u></a> Pag 33
<a href="#"><u>ALARNISH</u></a> Pag 10	<a href="#"><u>SKARNAD</u></a> Pag 28	<a href="#"><u>RAFAEL POHL</u></a> Pag 33
<a href="#"><u>MERCATO</u></a> Pag 12	<a href="#"><u>DRAGOS TUDAN</u></a> Pag 28	<a href="#"><u>RENAUD LAMY</u></a> Pag 33
<a href="#"><u>LYNSHOF</u></a> Pag 13	<a href="#"><u>DUARTE</u></a>	<a href="#"><u>SHAHDI DEMIR</u></a> Pag 34
<a href="#"><u>FEADIEN</u></a> Pag 14	<a href="#"><u>FREITAS</u></a> Pag 28	<a href="#"><u>TAYFUR GUNGOR</u></a> Pag 34
<a href="#"><u>HINBUR</u></a> Pag 15	<a href="#"><u>EILANY</u></a>	<a href="#"><u>THEODOR WARD</u></a> Pag 34
<a href="#"><u>DENGAR</u></a> Pag 16	<a href="#"><u>TUNEVUEL</u></a> Pag 29	<a href="#"><u>ZELJKA GOTOVAC</u></a> Pag 35
<a href="#"><u>QUARTIERE DELLA</u></a>	<a href="#"><u>ESTELION</u></a>	<a href="#"><u>XAVIER RAMIREZ</u></a> Pag 35
<a href="#"><u>POLVERE</u></a> Pag 18	<a href="#"><u>MENERWEN</u></a> Pag 29	<a href="#"><u>ALLEGRO</u></a>
<a href="#"><u>SETTE LUNE</u></a> Pag 19	<a href="#"><u>FLIMBI SOMSEL</u></a> Pag 29	<a href="#"><u>MABLATO</u></a> Pag 36
<a href="#"><u>GANSHOF</u></a> Pag 20	<a href="#"><u>GHILAR</u></a>	<a href="#"><u>MITTENZILT</u></a> Pag 37
<a href="#"><u>LA CITTADELLA</u></a> Pag 21	<a href="#"><u>UKTHANDUR</u></a> Pag 30	<a href="#"><u>IMMAGINI</u></a>
<a href="#"><u>IL GOVERNO</u></a> Pag 23	<a href="#"><u>HASAN MIR</u></a> Pag 30	<a href="#"><u>LICENZE</u></a> Pag 38
<a href="#"><u>IL CONSIGLIO</u></a>	<a href="#"><u>JADE GUILLOT</u></a> Pag 30	<a href="#"><u>SITOGRAFIA</u></a> Pag 39
<a href="#"><u>CITTADINO</u></a> Pag 24	<a href="#"><u>JANAK MAJHI</u></a> Pag 30	
<a href="#"><u>LA GUARNIGIONE</u></a> Pag 24		

Cliccando sul simbolo <<< a sinistra nel piè di pagina si ritorna a questa pagina.

# ALARNISH

## LA LIBERA CITTADINA

Situata ai margini delle fertili pianure ai confini tra **Woore**, **Ebenheim** e **Stirling**, si erge la libera cittadina di **Alarnish**, multietnico baluardo a difesa della libertà e della giustizia. La sua popolazione conta circa 15.000 abitanti, di cui la maggior parte umana, comprese le importanti comunità di nani, elfi e halfling.

I confini nord-occidentali sono delimitati da un'ampia zona montuosa boscata, conosciuta come **Heinsham** (un termine errendt che significa *solitario*), a est si stendono colline e alture, mentre a sud e a est si estendono campi, coltivazioni, allevamenti, fattorie e piccole borgate, costituite da una manciata di case e fattorie, da una piazza del mercato e dal magazzino generale, di solito l'unico edificio in pietra che funge da rifugio in caso di attacchi. Diversi manieri di famiglie nobili minori o cadute in disgrazia costellano il territorio, luoghi misteriosi che forse ancora celano tesori perduti. Complessivamente sono molte le persone che dipendono dal mercato di **Alarnish** per l'acquisto o la rivendita di beni alimentari, prodotti di artigianato e servizi.

Il nome della città deriva dallo sciamano orco **Alar Mahg** che, circa 500 anni prima, riunì sotto la sua guida le tribù **pelleverde**, guidandole in razzie e saccheggi lungo le pianure a ovest della catena montuosa delle **Erdfels**. Gli orchi, non avendo incontrato forze in grado di impegnarle seriamente sul campo di battaglia, si stabilirono in un complesso di gallerie e caverne che si dipartivano dalla base di una piccola altura, a sud-est del complesso dell'**Heinsham**, da cui potevano controllare le principali vie di commercio e di transito del **Mittenzilt** settentrionale.

I regni intorno al **Mare Interno** furono presi alla sprovvista, ma gli elfi, accompagnati dagli halfling, soccorsero gli umani, provenendo sia da nord sia da sud, ripulendo i territori circostanti e pattugliando le vie carovaniere principali; anche i nani, arroccati in **KharAdras** e restii ad occuparsi delle disgrazie altrui, inviarono guerrieri e minatori per assaltare il complesso di gallerie sotterranee e stanare gli orchi.

L'**Orda**, così venne soprannominato l'esercito pelleverde, venne spazzata via dalle forze congiunte di umani, elfi e nani. **Alar Mahg** fu catturato e la sua testa infilzata su di una picca. I vincitori fondarono un accampamento a presidio del territorio circostante, ma non riuscendo a mettersi d'accordo sul nome da conferire al luogo, lasciarono che il termine **Alarnish** (che nella lingua degli orchi significa *la tana di Alar*, dal vocabolo *nish*, che significa appunto *tana*) segnasse per sempre 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.

Oggi **Alarnish** è una fiorente cittadina, governata da un **Consiglio** formato da uomini, elfi e nani, protetta dalla propria **Guarnigione**, anch'essa multirazziale. La libera cittadina è diventata punto di riferimento per il commercio di beni e di prodotti del raffinato artigianato elfico e nanico, attraendo moltitudini di mercanti, contadini, allevatori, saggi, studiosi, lavoratori, nonché predoni e banditi, che si aggirano lungo le piste che portano alla città.

## TOPOGRAFIA E TERRITORIO

Il centro di Alarnish (**Cittadella**) sorge intorno all'ingresso del complesso di caverne utilizzato come rifugio dai **pelleverde**, posto sulla sommità di una piccola rupe che si eleva per circa trenta metri sul piano circostante. Dopo essere state bonificate dalla presenza degli orchi, le caverne sono state trasformate dai nani in prigioni, e sono oggi conosciute con il nome di **KurHur**. L'ingresso del complesso carcerario è situato nel **Rione degli Scudi**, nella **Cittadella**.

Con il primo insediamento è stata eretta una cinta muraria a difesa della collina. L'espansione dell'accampamento ha portato ad edificare il terreno intorno alla piccola altura, dando vita a quartieri molto diversi fra loro e racchiusi entro una seconda cinta di mura. I versanti della collina presentano pendii più o meno dolci, a eccezione di quello ovest, una parete di roccia a picco che affaccia su **Dengar**, il quartiere dei **Nani**.

Tre strade principali attraversano e collegano **Alarnish** al resto del mondo, la **Via Nord**, la **Via Est** e la **Via Sud**, chiamata **Fearil**. Questa strada attraversa **Feadien**, il quartiere elfico, ombreggiato dai maestosi e imponenti alberi natii delle foreste di **Loranthien** e di **Elenthiel**, piantati all'epoca della fondazione della città. A nord-ovest incombe il massiccio montuoso da cui, secondo alcune leggende, si dipartono caverne e tunnel che si estendono fino sotto la città, pericolosi e oscuri passaggi che si inabissano nel **SottoMondo**.

## BENI E SERVIZI

I beni e i servizi che si possono acquistare in città sono quelli elencati sui manuali del sistema di gioco adottato, così come i loro prezzi, se non diversamente specificato nella descrizione dei quartieri.

**Alarnish** offre parecchi servizi e merci, grazie alle fattorie, all'artigianato di qualità e alle numerose carovane di mercanti che riforniscono la piazza dei beni mancanti ed esotici.

Nonostante i nani forgino 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 si possa trovare sul manuale di gioco, comprese rarità di fattura eccellente.

Dato l'alto numero di fattorie presenti nel territorio circostante, i beni alimentari sono presenti in abbondanza, così come i capi di vestiario di lana e pelle, mentre altri tessuti, come cotone e seta, sono più rari e preziosi.

E' possibile trovare qualunque tipo di servizio grazie ai numerosi artigiani, mercanti, guaritori, alchimisti, incantatori, preti, mercenari, cartografi, cambiamonete, ladri, fattucchiere, ciarlatani, mendicanti, etc... Ciascuno al suo giusto prezzo, ovviamente.

## MURA E FORTIFICAZIONI

**Alarnish** è circondata da mura di pietra spesse 3 metri e alte 10, merlate e attraversate da un camminamento per permettere il passaggio delle ronde di guardia.

Torri di guardia interrompono le mura ad intervalli irregolari, composte da più livelli e dotate di feritoie per gli arcieri e un tetto merlato.

I vari livelli ed il tetto sono collegati fra loro da scale. Pesanti porte di legno, rinforzate con acciaio e munite di buone serrature, bloccano gli ingressi ai piani delle torri.

Tre ingressi permettono l'accesso in città, la **Porta del Vento** a nord, la **Porta Verde** (o **Ehanil**, come la chiamano gli **Elfi**) a sud, e i **Cancelli** a est.

La porta est è dotata di un corpo di guardia, composto da due saracinesche e massicci bastioni dotati di feritoie per il versamento di olio bollente. Gli ingressi sono sorvegliati, soprattutto di notte.



## STRADE

Le vie principali che attraversano la città (la **Via Nord**, la **Via Sud** e la **Via Est**) sono larghe 5-6 metri circa, con una carreggiata sufficiente al passaggio dei carri in entrambe le direzioni. Le strade secondarie sono larghe all'incirca la metà, mentre i vicoli possono stringersi fino anche a meno di un metro.

Le vie principali sono lastricate di pietra, mentre quelle secondarie e i vicoli sono di terra battuta (a eccezione della **Cittadella**, dove tutte le strade, anche quelle più piccole, sono lastricate). Durante le fiere, le feste e i giorni di mercato le bancarelle occupano i due lati della **Via Est**, restringendo la strada, affollata di passanti.

## LUCE

Lanterne appese agli edifici ad un'altezza di 2 metri illuminano le vie principali. Le lanterne distano una dall'altra 18 metri, in modo da illuminare le strade per tutta la loro lunghezza. Le strade secondarie ed i vicoli non sono illuminati; perciò i cittadini assoldano portatori di lanterna quando devono uscire di casa la sera.

I vicoli possono risultare bui anche nella luce diurna, grazie alle ombre degli edifici che li circondano. Un vicolo di giorno non è abbastanza scuro da offrire un nascondiglio totale, ma può garantire un bonus di circostanza (a discrezione del DM) alle prove di nascondersi e similari.

## LINGUAGGIO

Non esiste una lingua ufficiale, ma solo una versione del linguaggio comune farcita di derivazioni dialettali basate sui principali ceppi linguistici presenti, per lo più **errendt** e **midriano**. Dato l'aspetto cosmopolita dell'insediamento, non è insolito sentire parlare per strada le lingue dell'ovest come quelle dell'est, oltre al **nanico**, all'**elfico** e alla lingua **halfling**.



# EDIFICI

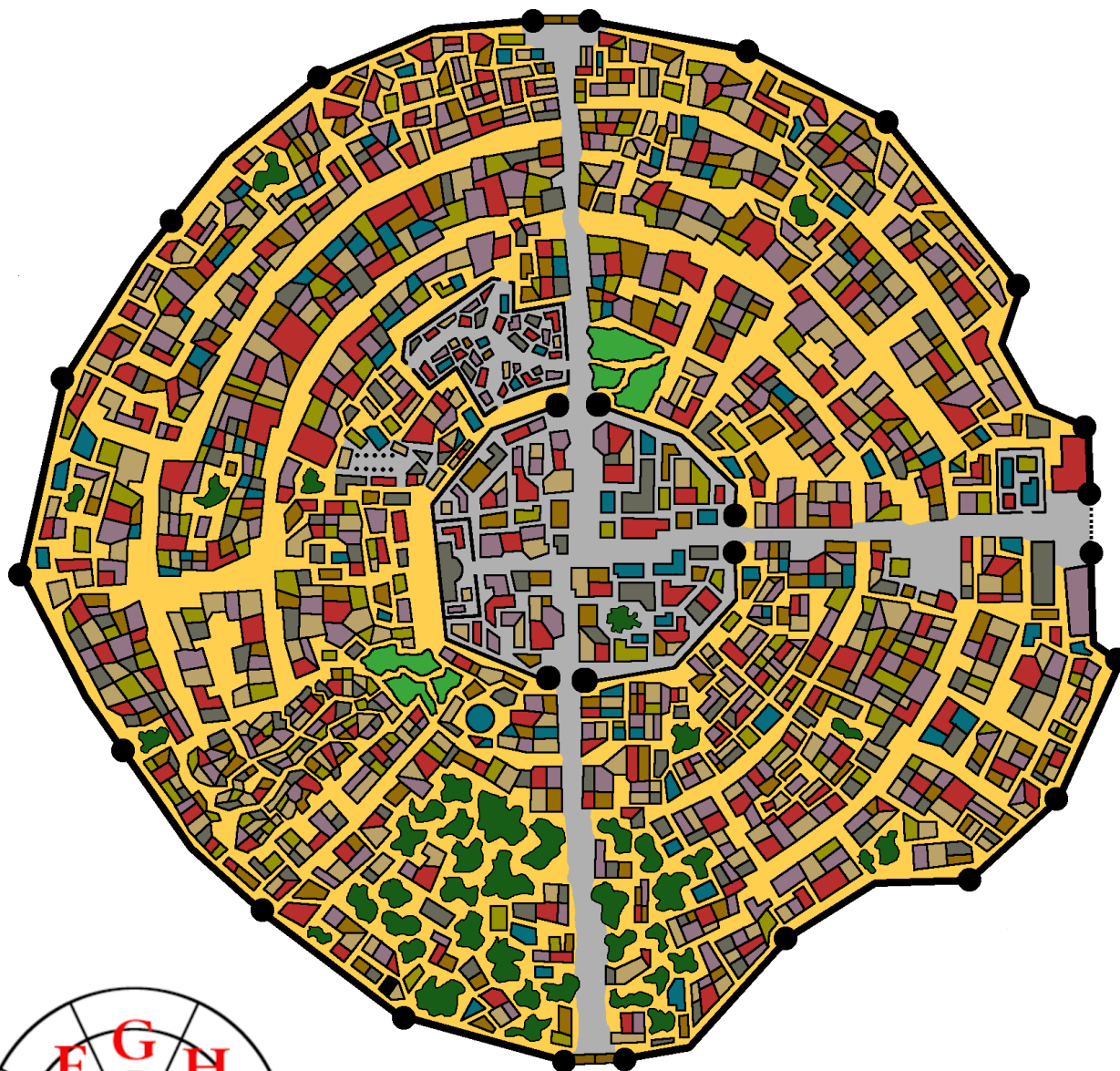
La maggior parte degli edifici della città è costruita con una combinazione di pietre e mattoni di argilla (per i primi due piani) e legname (per i piani superiori, i muri interni e i pavimenti). I tetti sono realizzati con un mix di tavole, paglia e lastre di ardesia fissate tra loro con la pece. Locande, ricche attività commerciali, magazzini, grandi empori (così come le attività che richiedono ampi spazi, per esempio mugnai, conciatori di pelli, etc...) sono composte da grandi edifici isolati, talvolta elaborati come architettura e alti fino a cinque piani.

Gli edifici maggiormente presenti in città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti attaccati l'uno all'altro, formando isolati divisi dalle vie principali o secondarie. Questi isolati ospitano di solito attività commerciali nei piani terra e uffici o abitazioni ai piani superiori. Infine le piccole abitazioni e i negozi, in particolare nei quartieri di **Ganshof** e della **Polvere**, sono costituiti da edifici di legno ad un piano.

Buone porte di legno fungono da porte esterne nella maggior parte degli edifici; solitamente sono chiuse a chiave, eccetto che nei luoghi pubblici, come negozi o taverne. Le porte degli edifici minori o capannoni, così come la maggior parte delle porte interne, sono più fragili.



# I QUARTIERI DI ALARNISH



A Mercato - B Lynshof - C Feadien  
D Hinbur - E Dengar  
F Quartiere della Polvere  
G Sette Lune - H Ganshof - I Cittadella



**Alarnish** è suddivisa in nove quartieri, a loro volta composti da diversi rioni: la piantina della città è suddivisa in otto spicchi, che confinano al centro con la **Cittadella**.

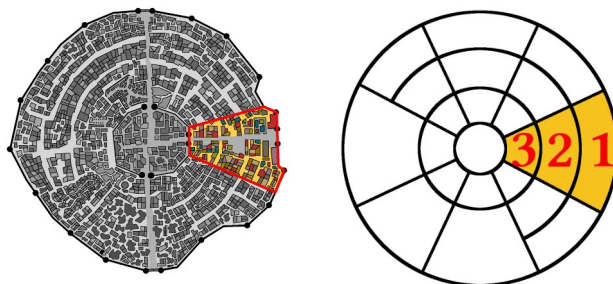
Non ci sono mura o barriere che suddividono quartieri e rioni (eccezion fatta per la **Cittadella** e **Borgo Luna**), ma l'aspetto può cambiare rapidamente camminando lungo le strade principali che attraversano la città.

A questi nove quartieri si deve aggiungere la zona fuori dalle mura, considerata parte della città, chiamata **Tumuli**, che si estende lungo colline che si elevano verso l'**Heinsham** e che funge da campo cimiteriale per i cittadini di **Alarnish**.



# MERCATO

## 1. Cancelli - 2 Mercato - 3. Rione Ostello



Questo quartiere è stato uno dei primi ad essere edificato, sviluppandosi intorno al fiorente commercio fra gli imperi confinanti e il primitivo accampamento di nani ed elfi, e affermandosi come il centro della vita economica di **Alarnish**.

Gli artigiani di tutti i tipi (dal ramaio al carpentiere, dal tessitore all'armaiolo) hanno qui le loro botteghe. Gli affari principali girano intorno all'esportazione di merci verso le ricche città oltre confine e all'importazione di beni alimentari provenienti dalle fertili pianure circostanti. Il mercato agricolo e i recinti, situati al di fuori delle mura, in prossimità dei **Cancelli (1)**, raccolgono ogni settimana allevatori e contadini provenienti dalle campagne circostanti.

Il posto di guardia all'ingresso est è supportato dalla presenza da una caserma, da dove le guardie vigilano sugli antistanti magazzini generali, un complesso di edifici utilizzati per stoccare le merci che entrano ed escono dalla città.

Sulla **Via Est**, di fronte alla caserma, si trovano le stalle, dove è possibile lasciare in custodia o affittare buone cavalcature.

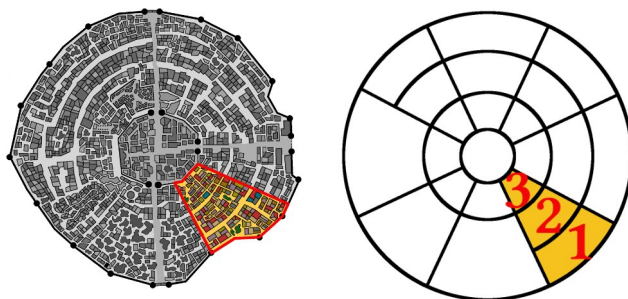
Procedendo verso ovest ci si imbatte nel caos del **Mercato (2)**, affollato da mercanti delle vicine regioni che viaggiano fino a qui per poter barattare le loro merci con beni esotici, in particolare vesti, gioielli e spade creati dai maestri elfi, gemme e metalli preziosi dei nani, armi, armature e gioielli di mastri artigiani orafi e armaioli.

Infine, a ridosso delle mura della **Cittadella**, si trova il **Rione Ostello (3)**, caratterizzato dalla presenza di un elevato numero di locande, ostelli e taverne frequentati prevalentemente da mercanti e viaggiatori.

In questo quartiere è disponibile una lunga serie di beni e servizi, lavoratori, architetti, servitori, mercenari, etc...(la qualità dei servizi e dei beni è normale, se si cerca una qualità superiore si deve cercare nel quartiere delle **Sette Lune** o nella **Cittadella**).

# LYNSHOF

*1. Rione Tetti Verdi - 2. Rione Borgo Legno - 3. Rione Zaffiro*



Nella parte sud-orientale è presente una vasta zona residenziale abitata dalla popolazione benestante, conosciuta come **Rione Tetti Verdi (1)**. Procedendo verso l'interno (verso le mura della **Cittadella**) la struttura sociale varia.

La parte centrale, **Borgo Legno (2)**, ospita l'attività di erboristi e guaritori, più disponibili ed economici dei chierici, anche se meno efficaci. Qui abitano e lavorano diversi professionisti, taluni stravaganti ed altri no, come ad esempio venditori di libri, alchimisti, astrologi, interpreti. Il centro di questo rione racchiude piccoli isolati e casette solitarie, costruite con una particolare pietra scura che ne rende misterioso e vagamente minaccioso l'aspetto, dove si conserva e si tramanda da generazioni l'antica arte degli intagliatori di legno.

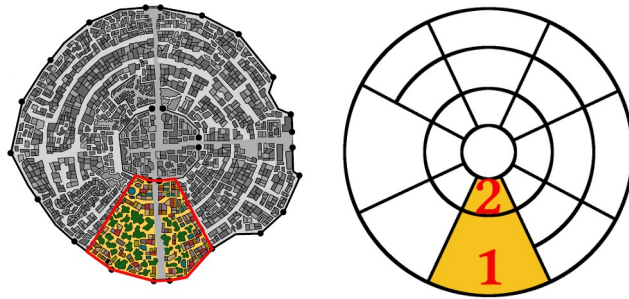
Nella parte nord si estende il **Rione Zaffiro (3)**, dove, oltre alle scuole di scherma e combattimento, si trova la **Sala del Teatro**, la cui bizzarra architettura rispecchia le correnti artistiche e culturali errendt e midriane; questo spazio viene utilizzato talvolta per consessi comuni cittadini, oltre che per la rappresentazione di spettacoli, più o meno seguiti.

Nel quartiere sono disponibili la maggior parte dei beni e dei servizi.



# FEADIEN

## 1. Feanor – 2. Brien-Edhel



Il quartiere più misterioso e meno frequentato dal resto della comunità è **Feadien**, dimora degli **elfi**. Sviluppatosi intorno agli alberi *Telperion* e *Laurelin*, provenienti dalle foreste elfiche del nord e del sud, oggi rappresenta una comunità vasta e florida che, seppur racchiusa dentro le mura, riesce a vivere secondo i delicati e antichi equilibri radicati profondamente nella razza elfica.

Gli elfi abitano in **Feanor (1)**, nelle loro tipiche strutture, costruite in mezzo ai rami di imponenti alberi. I pochi edifici a terra, quasi tutti di legno, sono utilizzati come negozi, botteghe, forge (costruite in pietra), locande e taverne.

I prodotti dell'artigianato elfico (prodotti tessili, spade lunghe, metalli e gioielli preziosi) sono molto ricercati, ma un editto del **Consiglio degli Elfi**, allo stesso modo che per **Dengar**, vieta il commercio diretto nel quartiere, consentendo la vendita dei prodotti nella sola piazza del **Mercato**.

Nella parte nord, entrando nel **Rione di Brien-Edhel (2)**, il quartiere si immerge in un'atmosfera di mistero: la **Torre di Erewan**, la biblioteca arcana custodita dai **Saggi dell'Ordine dei Tre Sigilli**, stende la sua ombra e la sua influenza sull'adiacente scuola di magia, guardata con sospetto dai cittadini più timorosi di **Alarnish**.

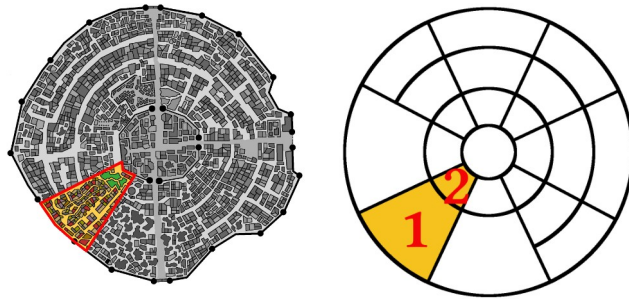
La biblioteca è frequentata da molti incantatori, alcuni provenienti da molto lontano, che studiano per giorni interi gli antichi tomi e volumi alla ricerca di potenti e sconosciute magie; alcuni degli incantesimi vengono trascritti su pergamene dagli scriba della biblioteca e venduti a caro prezzo.

In **Feadien** non tutti i servizi e i beni sono disponibili per chi non è elfo, ma i pochi che meritano il loro rispetto e che sono i benvenuti nella comunità possono trovare le migliori scelte.



# HINBUR

## 1. Hinbur – 2. Lothien



Questo spazio, in origine pensato come cuscinetto divisore fra i ranger elfi e i combattenti nani, era destinato ad accogliere un giardino, ma è stato presto colonizzato dagli **Halfling** e da stranieri provenienti dalle nazioni confinanti in cerca di una nuova casa e di una nuova esistenza.

L'architettura generale del **Rione Hinbur (1)** è molto particolare: gli edifici sono generalmente di legno, ad un solo piano oppure in parte scavati nel terreno; le parti fuoriuscenti, per lo più utilizzate come botteghe o negozi, sono allegramente colorate e contornate da orti e giardini fioriti, motivo di orgoglio per i suoi cittadini e fiore all'occhiello del quartiere, considerato l'angolo più verde di **Alarnish**.

Il mix di culture e l'allegria presenza della gente piccola, così come vengono chiamati gli **Halfling**, ha dato origine a una spensierata filosofia di vita dei residenti che si riflette interamente sulle attrazioni e le attività commerciali presenti: si possono trovare cambiamonete, venditori di oli, pozioni, filtri e medicine, portatori, portaborse, cartografi e venditori di mappe, ma soprattutto le caratteristiche botteghe che coltivano, miscelano e vendono piante ed essenze aromatiche per produrre la famosa erba-pipa. Fumare quest'erba rappresenta un'usanza e un costume ormai profondamente radicati nella cittadinanza e condiviso, pare, dai molti curiosi che, avendo provato, sono rimasti piacevolmente soddisfatti dall'esperienza.

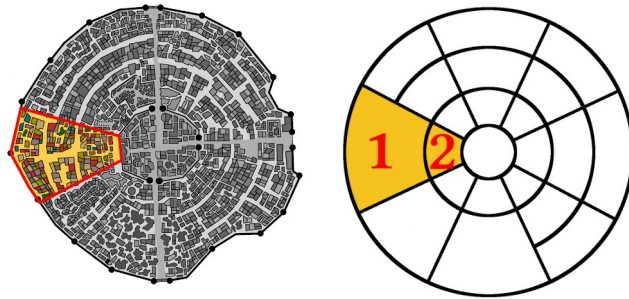
Solo la parte settentrionale del quartiere, addossata alle mura della **Cittadella**, è stata adibita a giardino, curato dagli stessi abitanti del rione e dai vicini elfi, che lo hanno battezzato come **Lothien (2)** (che in elfico significa fiore).

E' possibile acquistare qualsiasi bene o servizio, il cui prezzo può variare a seconda della capacità di contrattazione di acquirente e venditore.



# DENGAR

## 1. Dengar - 2. KurHur



Il quartiere dei **nani** è ufficialmente conosciuto come **Dengar** (casa di pietra), ma i suoi abitanti sono soliti chiamarlo anche **Ghyrden** (pietra dura) o **Torengar** (casa dei lavoratori). Ingegneri, minatori, mastri artigiani orafi, incisori e armaioli nani hanno stabilito le loro dimore in **Alarnish**, insieme alle rispettive famiglie e a gruppi di nani combattenti in cerca di avventura.

Alcuni di loro, intrapresa la professione di mercante, costituiscono la popolazione non stanziale del quartiere, possedendo delle abitazioni in **Dengar (1)**, ma abitandole pochi mesi l'anno, dati i frequenti viaggi verso le montagne e le colline metallifere delle **Olenfels**.

In **Dengar** sia le case sia le botteghe degli artigiani sono costituite da edifici isolati, a uno o più piani, e sono interamente costruite in pietra, risultando essere i più solidi di tutta Alarnish.

Nella parte orientale si erge una parete verticale di nuda roccia, che delimita le prigioni di **KurHur (2)**; sebbene l'ingresso si trovi nel **Rione degli Scudi** (vedi la **Cittadella** più avanti), le prigioni, edificate proprio dai nani, si sviluppano nel sottosuolo, seguendo la traccia delle grotte e caverne che servirono come tana all'esercito di orchi comandato dallo sciamano **Alar**.

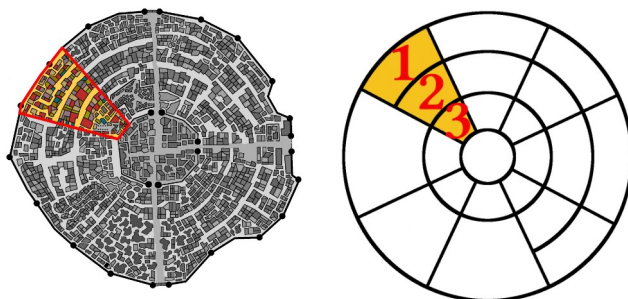
Questo tetro e lugubre luogo di detenzione fu progettato per la pena dei malvagi umanoidi che imperversavano nelle foreste all'epoca della fondazione della città, anche se oggi sono piene di malviventi umani. Si narra che, dopo avere esplorato e bonificato il vasto complesso di caverne, rendendolo un sicuro luogo di detenzione, i nani ne abbiano sigillato tutte le uscite secondarie. Secondo le voci questi ingressi dimenticati non si troverebbero solo nelle prigioni, ma anche nei restanti quartieri cittadini, estendendosi per diversi chilometri tutto intorno alla città. L'elenco e l'ubicazione di questi passaggi segreti sono comunque in mano al **Consiglio di Alarnish**.

Le botteghe del quartiere producono rinomate armi, armature e splendide gemme tagliate in maniera mirabolante, ma per evitare la fastidiosa presenza dei mercanti umani, il **Consiglio dei Nani** ne ha vietato il commercio in **Dengar**, consentendone la vendita esclusivamente nella piazza del **Mercato**; ciononostante i nani si riservano la facoltà di commerciare nel proprio quartiere con poche persone fidate, quelle considerate come amici del loro popolo.



# QUARTIERE DELLA POLVERE

1. Rione Acqua Scura – 2. Rione Traballo – 3. Rione Borgo Santo



Questo è il quartiere residenziale più grande e povero della città. A ridosso delle mura si trovano i conciatori e tintori di pelli, riuniti nel **Rione Acqua Scura (1)** e isolati dal resto della comunità.

Operai, carpentieri, taglialegna, mendicanti, servitori prestanti servizio presso le famiglie benestanti compongono la restante popolazione del quartiere, stipati nel **Rione Traballo (2)**. Le costruzioni sono per lo più in legno, a più piani, ma non è insolito vedere baracche e tende in cui vivono le persone più bisognose.

Procedendo verso sud-est, verso la **Cittadella**, l'atmosfera cambia e, man mano che ci si avvicina a **Borgo Santo (3)**, si può avvertire nell'aria un'aurea di sacralità e mistero. Qui trovano spazio tutti i culti e le fedi che sono state ammesse dall'autorità del **Consiglio** (sono presenti i culti principali e maggiormente diffusi tra le razze civilizzate del continente).

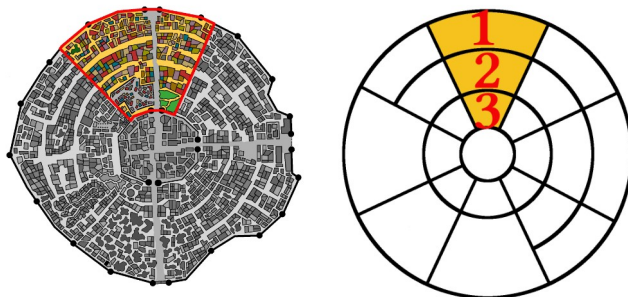
Alcuni dei fedeli dispongono di templi o chiese più o meno grandi, mentre altri possono fare unicamente affidamento sulle omelie in strada di fanatici e predicatori; la parte sud è composta di un boschetto sacro, dove i druidi di passaggio offrono preghiere ad altari fioriti. Pur essendo qui presenti i templi delle proprie divinità, elfi e nani amministrano i rispettivi culti negli spazi e nei luoghi preposti all'interno dei propri quartieri.

La fede negli dei fa la fortuna di fabbricanti di icone sacre, tessitori di vesti e drappi cerimoniali, nonché di ciarlatani che predicono il futuro e vendono talismani porta fortuna. Non tutti i beni e i servizi sono disponibili, anche se quelli essenziali sono presenti.



# SETTE LUNE

## 1. Borgo Rame - 2. Borgo Argento - 3. Borgo Luna



Entrando in città si incontra l'affollato **Borgo Rame (1)**, pullulante di negozi, bancarelle e venditori ambulanti. Data la qualità mediocre di beni e servizi il rione è popolare e frequentato dagli abitanti meno abbienti.

Proseguendo verso sud, mano a mano che il terreno sale e ci si avvicina alla sommità su cui sorge la **Cittadella**, si entra in **Borgo Argento (2)**, rione commerciale in cui sono presenti negozi, attività ed affari legati alle esigenze e ai desideri degli abitanti più ricchi e delle classi sociali più elevate.

Giunti alla sommità della collina ci si ritrova nel **Borgo Luna (3)**, composto prevalentemente di ville recintate e separato dal resto del quartiere da una cerchia di mura, pattugliate da guardie private assoldate dagli stessi abitanti. Sulla parte est della **Via Nord** è presente un giardino in cui trovano posto statue e monumenti celebrativi di personalità ed eventi significativi della cittadina.

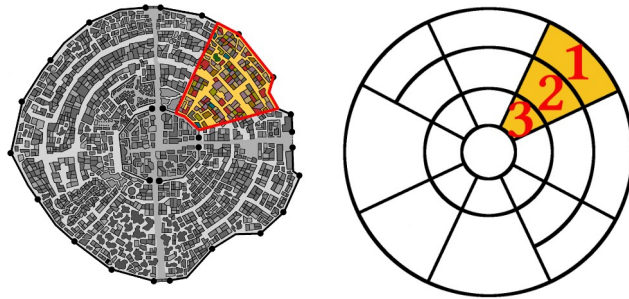
In questo quartiere hanno casa i giudici, i **Cavalieri del Consiglio** e i rappresentanti delle casate nobili che per prime contribuirono alla fondazione di **Alarnish**.

Nelle **Sette Lune** è possibile acquistare qualsiasi bene o servizio, anche di qualità ottimale (il cui costo, ovviamente, è maggiore rispetto alla media).



# GANSHOF

## 1. Rione del Lupo – 2. Rione Baccano – 3. Rione Viverna



Ganshof è un quartiere malfamato che conta il maggior numero di taverne della città. Gli abitanti delle altre zone considerano molto pericoloso solamente percorrerne le vie a piedi; questo non è del tutto vero, anche se può capitare di incontrare le persone sbagliate. Le guardie cittadine di pattuglia hanno sempre molto lavoro da sbrigare nei suoi vicoli. Gli affari del quartiere sono incentrati sull'accoglienza dei mercanti e dei loro seguiti in visita alla città, sul commercio di beni di supporto e la fornitura di servizi per questi graditi ospiti (artigiani e fabbricanti di carri, approvvigionatori, etc...). Un buon sistema per sbarcare il lunario adottato dai residenti è quello di offrirsi come servitori e lavoratori generici, perfino come artigiani a basso costo, mettendosi a disposizione anche per lavoretti non troppo puliti.

Il **Rione del Lupo (1)** accoglie diversi bordelli, il mercato nero, venditori di veleno e tutto ciò che è illecito; nel **Rione Baccano (2)** si trovano le peggiori taverne della città, punto di ritrovo per loschi individui e traffici poco onesti; nel **Rione Viverna (3)** si trovano alcune compagnie mercantili, artigiani e botteghe varie.

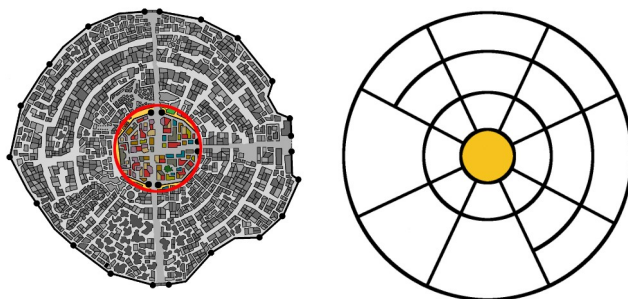
Non è chiaro dove sia situata la **Gilda dei Ladri**, che stende la sua ombra su tutta la zona; tuttavia i suoi agenti non operano molto nel quartiere (troppo povero) se non per crescere giovani leve e per gestire le compagnie mercantili che fungono da prestanome per i traffici illegali. La criminalità presente è costituita per lo più da banditi e borseggiatori autonomi ed indipendenti dalla Gilda.

Nel **Rione Viverna** si trova anche il covo dei **Lupi Grigi**, i famigerati cacciatori di taglie, un gruppo di uomini senza una vera identità ed un passato burrascoso alle spalle, per lo più sbandati o ex-detenuti che si guadagnano da vivere consegnando alla giustizia, vivi o morti, i tanti predoni e banditi che razzano le campagne e le ricche carovane di mercanti provenienti o in partenza dalla città.

Nel quartiere è possibile acquistare le merci e i servizi più comuni, pagando a volte meno del solito (ma la qualità minore del bene o del servizio in questione sarà in proporzione a quanto è costato).

# LA CITTADELLA

Piazza Alta - Piazza Scudo - Piazza Bilancia -Piazza Alleanza



La **Cittadella** è separata dal resto della città da un muro di pietra fortificato spesso 1,5 metri e alto 6, con in cima merlature ed un camminamento per il pattugliamento. Due torri a protezione di una saracinesca bloccano ciascun accesso alla **Cittadella** dove le tre vie principali (**Via Nord**, **Via Sud**, **Via Est**) incrociano le mura. Le torri sono composte da due livelli, con feritoie per gli arcieri e il tetto merlato, e proteggono il meccanismo per azionare la saracinesca. Pesanti porte di legno rinforzate con acciaio e munite di buone serrature bloccano l'ingresso alle torri.

Diverse altre torri uguali intervallano le mura, completando la struttura difensiva.

La **Cittadella** è composta da quattro rioni (chiamati **Piazze**) e costituisce l'originario nucleo abitativo, simbolo concreto della collaborazione fra i semi-umani e gli uomini. Nella parte settentrionale (**Piazza Alta**) risiedono il **Tribunale di Alarnish** e i palazzi delle antiche casate, fondatrici della città; nella parte ovest (**Piazza Scudo**) si trova la **Corte di Alarnish**, che racchiude l'ingresso alle prigioni di **KurHur**, e la caserma della guarnigione. Nella parte orientale si entra in **Piazza Bilancia**, una zona ricca e tranquilla, che ospita le principali gilde, luogo frequentato da ricchi mercanti e servitori in livrea. Qui ha sede la **Gilda dei Mercanti** e il **Palazzo del Consiglio Cittadino**, quest'ultimo dall'apparenza sobria e modesta in confronto agli elaborati palazzi delle compagnie mercantili. A sud, l'ultima piazza è chiamata **Piazza dell'Alleanza**, a simbolo della firma del trattato di pace con cui è stata sancita la duratura convivenza e collaborazione fra le diverse razze e comunità. Il monumento è costituito da una





stele di pietra squadrata, alta un paio di metri e posta al centro della piazza. Sulle quattro facce è stato inciso lo stesso basso rilievo, quello di una scala che collega la forgia primeva, posta al centro del mondo, con il cielo stellato, attraversando una coltre di nubi da cui cade dolce la pioggia. La scala rappresenta gli **Uomini** attraverso la metafora dell'ambizione (elevarsi dalla terra al cielo) e della versatilità (l'anello che collega le diversità dei semi-umani), la forgia è il simbolo attribuito ai **Nani**, le stelle nel cielo quello relativo agli **Elfi**, e la pioggia e le nuvole simboleggiano il ciclo naturale di cui si sentono interamente parte gli **Halfling**. Su ciascuna delle quattro facce uno dei simboli è stato realizzato utilizzando materiali pregiati, piccoli diamanti per le stelle elfiche e leghe di metalli preziosi a placcare le incisioni relative ai restanti glifi.

Qui trovano dimora ambasciatori, diplomatici ed ospiti illustri provenienti da tutte le terre conosciute.



La popolazione della **Cittadella** è composta da funzionari di governo, da rappresentanti delle gilde mercantili, dai nobili e da tutti gli artigiani e lavoratori che supportano con la loro attività i bisogni e i capricci della popolazione più ricca e influente.

A parte poche eccezioni, tutti gli edifici sono di pietra e le strade (compresi i vicoli) sono interamente lastricate. E' possibile acquistare qualsiasi bene o servizio, anche di qualità ottimale (il cui costo, ovviamente, è maggiore rispetto alla media).



# IL GOVERNO

**Alarnish** è una cittadina-stato libera, retta da un **Consiglio Cittadino** composto di elfi, nani e uomini. In origine ognuna delle tre razze nominava un solo rappresentante ciascuno, ma con il passare del tempo, l'aumento della popolazione e una pressante richiesta politica, le casate nobiliari umane hanno ottenuto l'elezione di un membro del consiglio ciascuno. Gli **Halfling**, inizialmente disinteressati alle questioni di governo, stanno tornando sui proprio passi, chiedendo di avere voce in capitolo almeno sulla gestione del quartiere di **Hinbur**.

Il **Consiglio** si occupa di tutte le questioni di ordine amministrativo, militare e giuridico, nomina i membri del **Tribunale**, nomina il comandante della **Guarnigione** e della **Guardia Cittadina** e si occupa delle questioni diplomatiche.

Le razze semi umane, meno suscettibili degli uomini al richiamo della ricchezza e del potere, hanno sempre svolto la funzione di freno e di consiglio per la giovane razza umana: i membri umani vengono scelti tra le casate nobili (ma le ricche famiglie di mercanti fanno pressione per eleggere almeno un loro rappresentante in **Consiglio**), mentre gli elfi e i nani sono soliti nominare gli anziani più saggi e posati.

La **Guarnigione** è specializzata in operazioni militari extra-cittadine, ma normalmente si occupa della sorveglianza delle mura (esterne e interne) e delle porte di accesso, anche alla **Cittadella**. È formata da circa cinquecento combattenti organizzati in gruppi di guerrieri nani, spie halfling, arcieri e maghi elfi, nonché da fanti e cavalieri umani. In tempi di necessità la **Guarnigione** può richiamare la milizia, potendo contare su altre cinquecento unità, suddivise fra le varie razze e squadre operative.

La **Guardia Cittadina** è composta da un centinaio di elementi, suddivisi tra i vari quartieri, ed è preposta, con l'eccezione di **Feadien** e **Dengar**, al controllo e alla sicurezza delle strade. Essendo una cittadina libera e fiera di questo status, **Alarnish** attira e sforna un gran numero di avventurieri, che vengono molto spesso utilizzati per pattugliare i territori circostanti e rinforzare le fila della **Guarnigione** nei periodi di bisogno.

# IL CONSIGLIO CITTADINO

**Daghras Skarnad**

Mastro di Porta di Dengar

**Estelion Menerwen**

Dama di Feadien

**Adam Dixon**

Alto Magistrato del Tribunale

**Jade Guillot De Duval**

Vicaria della Chiesa di Vintheus

**Rafael Pohl Von Der Graf**

Vicario della Chiesa di Morrigan

**Noelia Cruz Y Rubio**

Diplomatica e Ambasciatrice di Alarnish

**Amelie Ziegler Von Zur Vogel**

Dignitaria Economa e Dispensiera

## LA GUARNIGIONE

**Nolan Ithilbor De Duval**

Comandante

**Oskar Doring**

Capitano Battaglione Arcieri

## LA GUARDIA

**Hasan Mir**

Capitano della Guardia di Ganshof



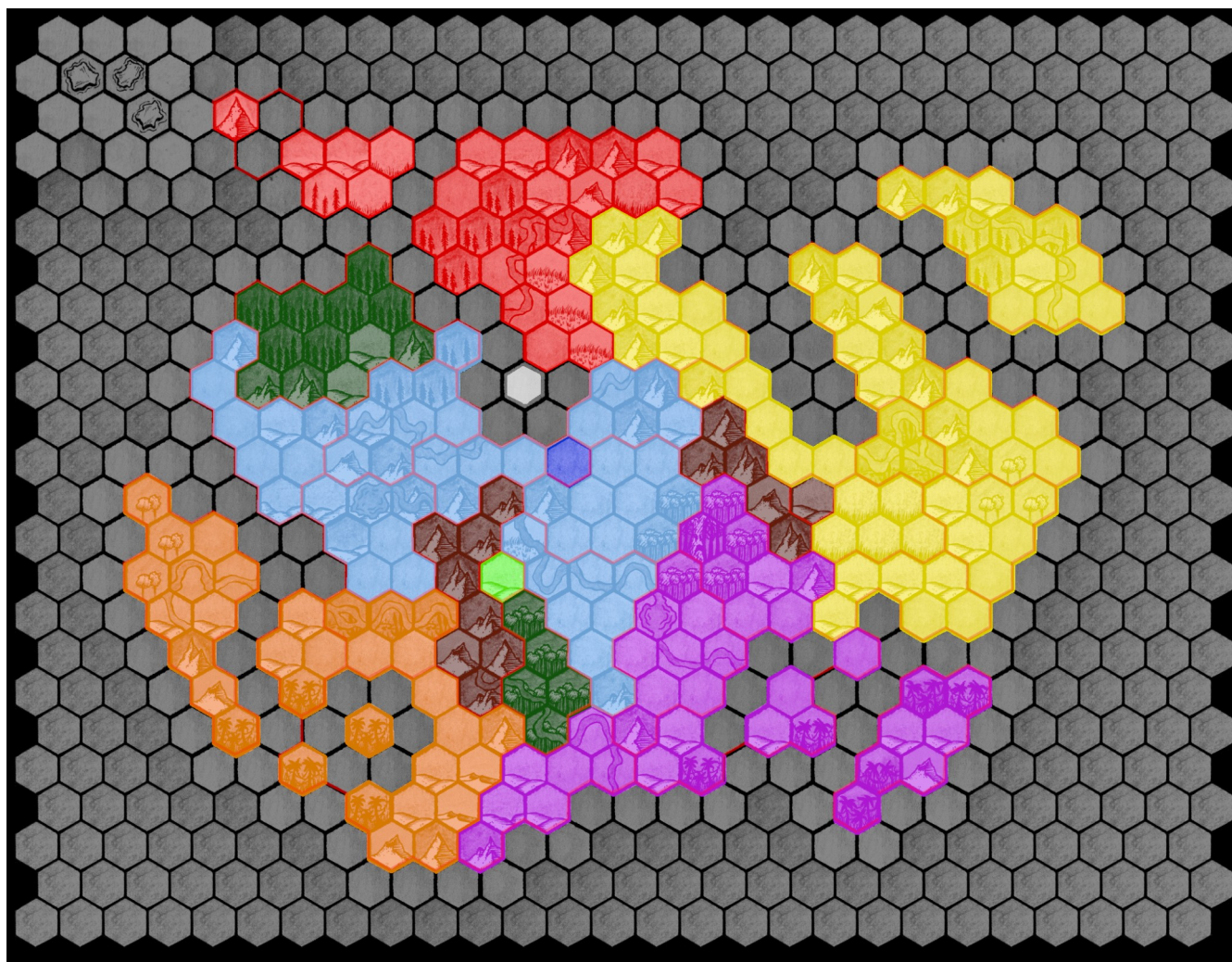
# DRAMATIS PERSONAE - ELENCO

ADAM DIXON (Alarnish): Alto Magistrato del Tribunale  
ALEARDO TAGLIAPELLE (Itaria): Ambasciatore  
AMELIE ZIEGLER VON ZUR VOGEL (Alarnish): Dignitaria Economa e Dispensiera  
CLARA MORTENSEN (Skandeborg): Allevatrice di cavalli di razza  
DAGHRAS SKARNAD (KharAdras): Mastro di Porta di Dengar  
DRAGOS TUDAN (Sendrak): Capo dei Lupi Grigi  
DUARTE FREITAS (Lljozaga): Diplomatico  
EILANY TUNEVUEL (Elenthiel): Guida ed esploratrice  
ESTELION MENERWEN (Loranthiel): Dama di Feadien  
FLIMBI SOMSEL, *Ruggistagno* (Alarnish): Artigiano stagnino  
GHILAR UKTHANDUR (Alarnish): Mercante del Clan Vurgund  
HASAN MIR (Alarnish): Capitano della Guardia di Ganshof  
JADE GUILLOT DE DUVAL (Mouen): Vicaria della Chiesa di Vintheus  
JANAK MAJHI (Mesmel): Mago dell'Ordine dei Tre Sigilli  
KASPAR BALODIS (Dzerumi): Studioso arcano ed esploratore  
KLARISA PETRAUSKIENE (Dvaras): Agitatrice e rifugiata politica  
LIISA KUUSIK (Eeskelija): Anziana saggia e studiosa  
MAGNUS VAD (Kalstrand): Guardia mercenaria  
MANUEL SERRANO (Golnedra): Artigiano armaiolo  
MATEJ KNEZ (Alarnish): Assistente del Patriarca di Vintheus  
MIGUEL VELASCO, *El Malo Hocico* (Golnedra): Criminale di Ganshof  
NOELIA CRUZ Y RUBIO (Alarnish): Diplomatica e Ambasciatrice  
NOLAN ITHILBOR DE DUVAL (Mouen): Comandante della Guarnigione  
OSKAR DORING (Ebenheim): Capitano Arciere della Guarnigione  
RAFAEL POHL VON DER GRAF (Alarnish): Vicario della Chiesa di Morrigan  
RENAUD LAMY (Alarnish): Venditore di oggetti arcani  
SHAHDI DEMIR (Parsabad): Danzatrice del ventre e interprete  
TAYFUR GUNGOR (Selym): Mercante di polvere rossa  
THEODOR WARD, *Il Lettore* (Woore): Chierico di Ghamid  
ZELJKA GOTOVAC, *La Mora* (Jalizava): Erborista  
XAVIER RAMIREZ (Golnedra): Guerriero, dongiovanni e pittore

**Alarnish** non ha una lingua propria, per cui i nomi degli abitanti derivano dalla lingua dei paesi di provenienza originari e creano una mescolanza di lingue e suoni unici in tutta **ShantMaere**.

Nelle descrizioni dei personaggi i tag colore servono a identificare chiaramente la nazionalità di appartenenza.

ROSSO NORRAKI	AZZURRO ERRENDT	VIOLA MIDRIANI	GIALLO SLJAVAN	ARANCIONE ZHAIDI
BLU ALARNISH	VERDE CHIARO HALFLING	VERDE SCURO ELFI	MARRONE NANI	





# DRAMATIS PERSONAE - DESCRIZIONE

## ADAM DIXON (Alarnish)

**Adam** è un uomo elegante e acculturato, conosciuto e rispettato per il suo imparziale e incorruttibile modo di agire. Alarnese di nascita ma trasferitosi nello **Stirling**, si dice che sia tornato ad **Alarnish** in seguito alla scomparsa della moglie, rapita da una gang di pirati dediti al contrabbando lungo le coste del **Mare Interno**. Oltre a presiedere il **Consiglio Cittadino** è il più alto **Magistrato** in carica del **Tribunale di Alarnish**.

## ALEARDO TAGLIAPELLE (Itaria)

Il cognome **Tagliapelle** calza a pennello a questo poliedrico personaggio che, dalla miseria di una bottega di calzolaio nella città itariana di **Dugenta**, ha saputo sollevarsi al rango di ambasciatore presso il **Consiglio di Alarnish**, vista la ricchezza e l'influenza acquisita tramite il commercio di pellami di pregiata qualità.

Le malelingue asseriscono che **Tagliapelle** è in realtà una spia midiriana, avvezza al doppio gioco e all'opportunismo, visti i cospicui affari che realizza soprattutto con mercanti legati alle famiglie **Duval** e **Rubio**.

## AMELIE ZIEGLER VON ZUR VOGEL (Alarnish)

Fredda, insensibile e calcolatrice sono solo alcuni degli aggettivi che i membri del **Consiglio**



attribuiscono alla figura preposta all'amministrazione delle risorse alimentari cittadine necessarie alla sopravvivenza e a quelle economiche utili al benessere e alla prosperità della comunità multi-etnica.

**Amelie Ziegler** conduce una vita molto riservata e parca, nonostante appartenga a una delle famiglie più ricche e influenti della città. L'impegno profuso nel suo ruolo deriva dalla convinzione che solo la mentalità errendt può garantire una gestione economica scevra da sprechi e da corruzione, obiettivo che vuole ottenere a qualsiasi costo.

### DAGHRAS SKARNAD (KharAdras)

Conosciuto anche come **Mastro Skarnad** (la famiglia a cui appartiene) è il capo della comunità nanica di **Dengar** e membro del **Consiglio Cittadino**. È il figlio di **Moghdra Grunthar**, **Mastro d'Ascia** del **Clan Sivbyrn** nel periodo di conflitto che ha portato alla fondazione di **Alarnish**. Rivendica con orgoglio le proprie origini e la propria cultura che considera elemento fondante della forza della libera cittadina di **Alarnish**. Ha una visione politica reazionaria, in linea con **Khadras**, la capitale di **KharAdras**, dalla quale è influenzato nelle scelte che la sua carica comporta.

### CLARA MORTENSEN (Skandeborg)

**Clara** appartiene a un clan e a una famiglia di allevatori di cavalli di razza nello Skandeborg. Stanca della monotona vita sugli altipiani delle **Erdfels** ha deciso di viaggiare verso sud, arrivando ad **Alarnish**, dove ha scoperto con grande rammarico di riuscire a sbarcare il lunario solo grazie alle competenze acquisite grazie all'attività di famiglia.

**Clara** lavora in una fattoria della famiglia **Dixon**, dove si occupa di puledri, stalloni e giumente. Dopo avere conosciuto **Eilany Tunevuel** ha cominciato a riconsiderare il proprio giudizio sugli elfi.

### DRAGOS TUDAN (Sendrak)

**Dragos** è a capo dei **Lupi Grigi**, la compagnia di cacciatori di taglie. E' un sendrakiano dalla statura e corporatura impressionanti, ed è sempre accompagnato dal suo fido martello da guerra a due mani.

**Dragos** è un uomo che non ama i giri di parole e che punta dritto al sodo.



### DUARTE FREITAS (Lljozaga)

**Duarte** è un diplomatico di **Lljozaga**, pacifico e posato, che non ha mai combattuto con nessun avversario, preferendo tirarsi fuori dai guai con il dialogo. Data la sua saggezza viene spesso consultato dal Consiglio Cittadino come consigliere aggiuntivo per questioni particolarmente delicate e importanti. E' ben visto da tutta la comunità seppure passi la maggior parte del tempo fuori città, impegnato in missioni e compiti diplomatici.

### ELANY TUNEVUEL (Elenthiel)

**Eilany** è un'elfa originaria di **Taniquetil**, un villaggio elfico nel nord di **Elenthiel**, ed è una guida esperta delle terre selvagge. È un eccellente cavaliere e spesso si offre per scortare mercanti e viaggiatori. Nessuno sembra conoscere meglio di lei il territorio intorno ad **Alarnish**. È facile trovarla presso i **Cancelli**, impegnata ad accudire le cavalcature, o in attesa di viaggiatori da accompagnare.

Nonostante non sia interessata a cariche di potere o alla vita politica, **Eilany** è introdotta nel **Consiglio Cittadino** e opera come suo agente e spia, riportando immediatamente notizia di qualunque persona o fatto sospetto attirino la sua attenzione. Ultimamente sta indagando su strane voci che parlano di un ranger goblin che ha aiutato diverse fattorie a difendersi da razziatori e banditi nei dintorni di **Alarnish**, il che sembra davvero strano.

### ESTELION MENERWEN (Loranthiel)

**Estelion Menerwen**, la **Dama di Feadien**, è un'elfa nota più per il coraggio dimostrato sui campi di battaglia che per la grazia e la bellezza. E' un'infallibile arciera e la sua stupenda armatura elfica è conosciuta in tutte le **Terre di ShantMaere**. Nonostante prediliga la



compagnia degli elfi, è stata scelta per presiedere il **Consiglio Cittadino**, al quale partecipa dimostrando doti da leader e straordinarie capacità comunicative. **Estelion** fa uso della persuasione per mantenere la pace e l'ordine non solo all'interno delle mura, ma anche con i diversi regni confinanti con **Alarnish**.

### FLIMBI SOMSEL, *Ruggistagno* (Hinbur)

**Flimbi** è un allegro e alacre stagnino, originario del quartiere **Hinbur**, dove la sua famiglia si è insediata mezzo secolo prima. Imparato il mestiere dal padre e dai fratelli maggiori, **Flimbi** si è dedicato per anni alla riparazione del pentolame cittadino, fino a che, grazie all'amicizia coltivata con alcuni nani, ha dato vita a una produzione propria di pentole e padelle. Oggi il suo negozio straripa di lucenti e panciute casseruole, tegami e lucenti forchettoni, tutti prodotti nel quartiere di **Dengar**, a due passi dalla porta sul retro della sua bottega.



### GHILAR UKTHANDUR (KharAdras)

**Ghilar** è un nano che ha deciso di smettere la vita da avventuriero e di stabilirsi ad **Alarnish** per gestire il commercio fra la libera cittadina e **KharAdras**, con l'obiettivo di aumentare l'influenza tra la propria famiglia e quella dei **Lonwagar**, appartenente al **Clan Vurgrund** di **KharAdras**. E' il consigliere del **Mastro di Porta di Dengar** e amico di **Manuel Serrano**, che spesso lo accompagna nei viaggi verso la catena montuosa delle **Olenfels**

### HASAN MIR (Alarnish)

**Hasan** ha il difficile ruolo di **Capitano della Guardia** assegnata al quartiere **Ganshof**. Le sue origini kemerite si riflettono nelle capacità investigative e di spionaggio, grazie alle quali ha risolto molti casi di crimini e omicidi. **Hasan** è rispettato dai suoi uomini e temuto dalla criminalità cittadina e da alcune losche compagnie di mercanti. Gli amici più fidati sanno che **Hasan Mir** si dà da fare perché ambisce a entrare, un giorno o l'altro, nella **Guarnigione** della città.

### JADE GUILLOT DE DUVAL (Mouen)

**Jade** è una donna carismatica e dotata della capacità di adattarsi a qualunque situazione. L'ambizione a un titolo da **Reggente** e gli sforzi compiuti come **Officiante** a **Erreux**, la capitale del **Mouen**, le hanno valso la carica di **Matriarca Vicaria di Alarnish**. Dietro la sua facciata serena e sorridente, però, non lascia intendere se la posizione attuale la soddisfi o se ambisca a un ruolo più centrale nel cuore della corte del **Mouen**. È una donna molto attenta alla forma e al cerimoniale, a cui è solita riferirsi con la locuzione *nuance sainte*.



### JANAK MAJHI (Mesmel)

**Janak** è un anziano mago facente parte dei **Saggi dell'Ordine dei Tre Sigilli**. Pur vivendo in città da diversi decenni, nessuno è mai riuscito a scoprire le sue vere origini: il nome con cui è conosciuto gli fu affibbiato dai maghi di **Mesmel**, dopo che **Janak**, superate le terribili prove di magia, fuggì per rifugiarsi ad **Alarnish**.

### KASPAR BALODIS (Dzerumi)

**Kaspar** è uno studioso di conoscenze arcane e un esploratore. Deciso a svelare i misteri che circondano l'isola di **Aond**, si è stabilito da circa un anno in città, senza però concludere nulla riguardo le sue ricerche. La fornita libreria della scuola di magia, però, gli ha dischiuso nuovi orizzonti e al momento sembra indaffarato nell'organizzare una spedizione nel lontano **Qashar**.

### KLARISA PETRAUSKIENE (Dvaras)



**Klarisa** è una patriota sljavan che si è battuta per emancipare i porti dello **Dvaras** dal controllo midriano e norrako, ma senza successo. Dopo avere quasi procurato il fallimento della compagnia mercantile della famiglia, è stata allontanata da casa per evitare ulteriori ripercussioni economiche e politiche sulle fortune della famiglia. Dopo avere sentito che le migliori compagnie mercenarie passano da **Alarnish**, è giunta in città per cercare muscoli da assoldare per vendicarsi del forzato esilio.

### LIISA KUUSIK (Eeskelija)

**Liisa** è una anziana studiosa che si dice avere il sangue delle tribù necrofaghe e autoctone dell'isola di **Eeskelija**. Appare come una donna curva e dai capelli grigi, ma la cui logica e capacità di ragionamento ancora eccellono. Giunta in città da ormai un anno, trascorre le giornate nel rione di **Brien-Edhel**, nelle biblioteche dei **Tre Sigilli**. Secondo il mago **Janak** le sue ricerche spaziano dalla trasmutazione all'abiurazione, con qualche excursus sulla necromanzia.

### MAGNUS VAD (Kalstrand)

**Magnus** viene dal freddo **Kalstrand** e non sembra trovarsi a proprio agio nella città di **Alarnish**. Le sue abilità di cacciatore di foche non gli hanno consentito di trovare un lavoro facilmente, così, data la mole e l'aspetto minaccioso, è riuscito a vendersi per pochi soldi come guardia ai carri che dalle saline del **Mare Interno** riforniscono il mercato cittadino. Nessuno conosce i motivi per cui **Magnus** ha lasciato la propria terra, ma molti sospettano che sia colpevole di qualche efferato crimine.

**MANUEL SERRANO**  
(Golnedra)

**Manuel** non aveva rivali nella città di **Extremira** come mastro armaiolo, ma le lame provenienti da **Alarnish** superavano anche i suoi lavori migliori. Volendo essere il più abile mastro armaiolo, ha deciso di stabilirsi ad **Alarnish**, dove ha fatto amicizia con la comunità dei nani e ha migliorato le sue abilità di artigiano. Preso dalla nostalgia per la sua terra, ogni tanto si reca a **Extremira** per vendere di persona le sue spade e respirare l'aria di **Golnedra**, ma molto più spesso accompagna **Ghilar Ukthandur** nei suoi viaggi tra **Alarnish** e le pendici delle **Olenfels**.



**MATEJ KNEZ**  
(Zaslavia)

Nonostante la giovane età e l'inesperienza sul campo come avventuriero, **Matej** ha ricevuto la carica di assistente della **Vicaria** grazie alla sua dedizione e alle capacità organizzative che hanno permesso alla **Chiesa di Vintheus** di prosperare all'interno della comunità di **Alarnish**.

**MIGUEL VELASCO, El Malo Hocico**  
(Golnedra)

**Miguel** è un criminale da tempo al soldo della banda **Escabulliantes**. Le sue origini midriane sono avvolte dal mistero, ma in città tutti sanno che il ladro, nonostante la nostalgia per la sua terra natia, è impossibilitato nel farvi ritorno. È soprannominato il *Malo Hocico* (brutto muso) per i tratti del volto grossolani e rozzi.

**NOELIA CRUZ Y RUBIO**  
(Alarnish)

Appassionata oratrice e abile conoscitrice dell'animo umano, **Noelia** ha sempre ottenuto, attraverso la dialettica, ciò a cui puntava. Nonostante l'attività diplomatica abbia considerevolmente aumentato la ricchezza della famiglia **Rubio**, **Noelia Cruz** ha messo a disposizione della città le doti di affabulatrice, evitando la guerra con lo **Stirling** per il controllo delle saline lungo le coste del **Mare Interno** e ottenendo un accordo commerciale con il **Woore** per la fornitura di lana grezza, indispensabile per il comparto tessile di **Alarnish**.

### NOLAN ITHILBOR DE DUVAL (Mouen)

Il **Duca**, così come è conosciuto in città, è il comandante in capo della **Guarnigione**. Nato a **Valennes** da una contadina midriana e un ranger elfo, ha subito in gioventù l'ostracismo da parte dei concittadini umani per i suoi tratti elfici, cosa che lo ha costretto a lasciare casa in cerca di migliore fortuna. I suoi modi eleganti e raffinati gli hanno valso il soprannome di **Duca**, ma in realtà **Nolan** è semplicemente un ottimo combattente, la cui fama valica i confini dei territori di **Alarnish**.

### OSKAR DORING (Ebenheim)

**Oskar** è diventato un esperto arciere e battitore di tracce grazie agli insegnamenti degli elfi di



**Feadien**, con cui era solito pattugliare le vie commerciali a sud della città. Dopo poco tempo dal suo ingresso nella **Guarnigione**, in cui ha migliorato le tattiche e le abilità con l'arco, è stato premiato con il comando del Battaglione di arcieri. Ama vagare per i boschi che ricoprono il massiccio dell'**Heinsham**, dalla cui vetta scorge le pianure della sua terra natia, l'**Ebenheim**. Ama la compagnia di elfi e mezzelfi, e qualcuno in città sussurra che sia segretamente innamorato della **Dama di Feadien**.

### RAFAEL POHL VON DER GRAF (Alarnish)

Nato da una famiglia di minatori, **Rafael** ha perso il fratello maggiore durante un attacco alle miniere dell'**Heinsham**. Traumatizzato dall'evento, da allora si è votato completamente all'adorazione di **Morrigan**, scalando in poco tempo i vertici ecclesiastici grazie allo straordinario zelo e alla ferocia dimostrata nel combattimento.

### RENAUD LAMY (Cormery)

**Renaud** è un anziano venditore di oggetti arcani nel rione di **Brien-Edhel**. Poco si sa sul passato di questo uomo posato e taciturno, che però sembra conoscere molti pettegolezzi ed è in contatto con le personalità più in vista di **Alarnish**.

**SHAHDI DEMIR**  
(Parsabad)

**Shahdi** è un'affascinante danzatrice del ventre che funge anche da traduttrice durante gli sporadici incontri diplomatici tra i califfi zhaidi e la casate nobili alarnesi. La sua presenza in città è sempre stata altalenante, ma negli ultimi mesi sembra essersi definitivamente stabilita nel quartiere **Hinbur**. **Flimbi Somsel**, suo vicino di casa, giura che la danzatrice riceve misteriosi visitatori notturni, ma chi siano o per quale scopo si intrufolino in casa sua con la complicità delle tenebre, non saprebbe proprio dire.

**TAYFUR GUNGOR**  
(Selym)

**Tayfur** è un mercante di polvere rossa, di quella raffinata per uso magico. Giunto in città per la prima volta circa dieci anni prima, ha subito inserito **Alarnish** tra le tappe obbligate di viaggio, grazie ai lauti compensi che il mago **Janak Majhi** è disposto a sborsare pur di non rimanere senza polvere. Da quando ha conosciuto le terre d'oriente **Tayfur** si è scoperto amante della birra, soprattutto quella nanica, forte e scura, e delle belle donne, ma solo di quelle disposte a condividere con lui una bella sbornia.



**THEODOR WARD**  
(Woore)

Come sacerdote di **Ghamid** è spesso in contatto con diverse altre comunità religiose, che visita spesso, in cerca di dialogo e confronto con i seguaci di altri credo. Ospitato dal clero locale durante le numerose visite effettuate in città nel corso degli anni, **Theodor** è rimasto affascinato da **Alarnish**, in cui ha deciso di fondare un **Tempio del Verbo**, per rafforzare la presenza del culto in cui crede. Oggi il tempio conta diversi **Officianti** e un'organizzazione stabile, mentre **Theodor** lo visita sempre più di rado, impegnato in opere di proselitismo e insegnamento nel territorio del **Woore**.

La più grande passione di **Theodor** sono le parole scritte (da qui il soprannome *Il lettore*), per cui ha un dono naturale nel ricordarne a memoria intere pagine semplicemente leggendole una volta. Come fonte di conoscenza e informazioni è impareggiabile, tanto quanto però è la noia che a volte riesce a indurre negli ascoltatori.



### ZELJICA GOTOVAC, La Mora (Jalizava)

La bella **Zeljca**, conosciuta dagli abitanti di **Hinbur** come *La Mora*, si spaccia per erborista e guaritrice, ma alcune malelingue sostengono che la sua sia una copertura per esercitare la professione di prostituta, mentre altre la accusano di fornire droghe (sotto forma di erba-pipa) e veleni alle bande criminali della città, viste le assidue visite alla sua bottega da parte del *Malo Hocico*, il butterato golnedrano al servizio della malavita di **Ganshof**.



### XAVIER RAMIREZ (Golnedra)

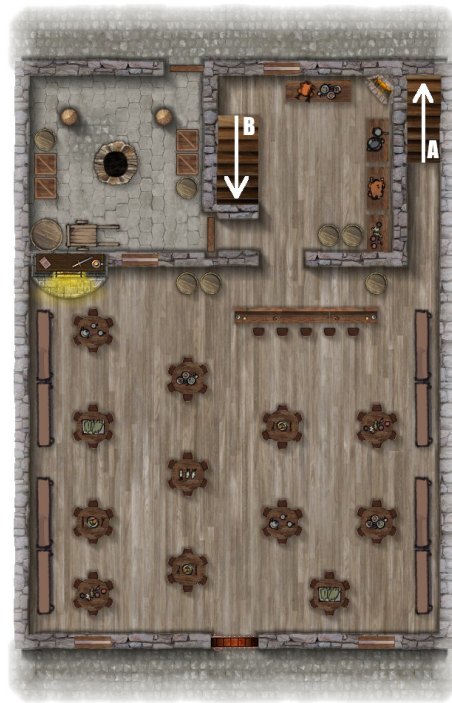
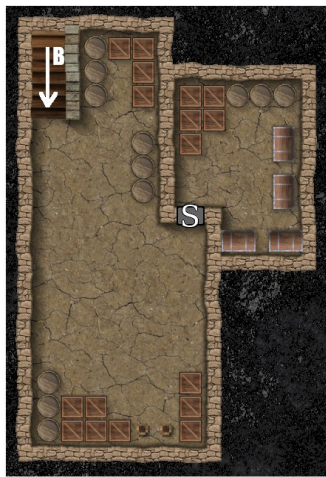
Valoroso guerriero con la passione della pittura di soggetti femminili, **Xavier** ha abbandonato casa in seguito alle troppe relazioni intrattenute con le mogli altrui. Ritenendo **Alarnish** un luogo sufficientemente lontano e sicuro, non ha perso tempo nel gettarsi all'avventura e nell'intrattenersi con le mogli piacenti e le giovani figlie dei più influenti mercanti e nobili della città. **Xavier** ama parlare forbito e vestirsi con gusto, cosa che ben dispone il pubblico femminile alle sue attenzioni.

# ALLEGRO MABLATO

Nel quartiere di **Ganshof**, lungo il **Vicolo Sansuga**, quasi all'angolo con **Strada del Malandro**, si trova la **Taverna dell'Allegro Mablato**.

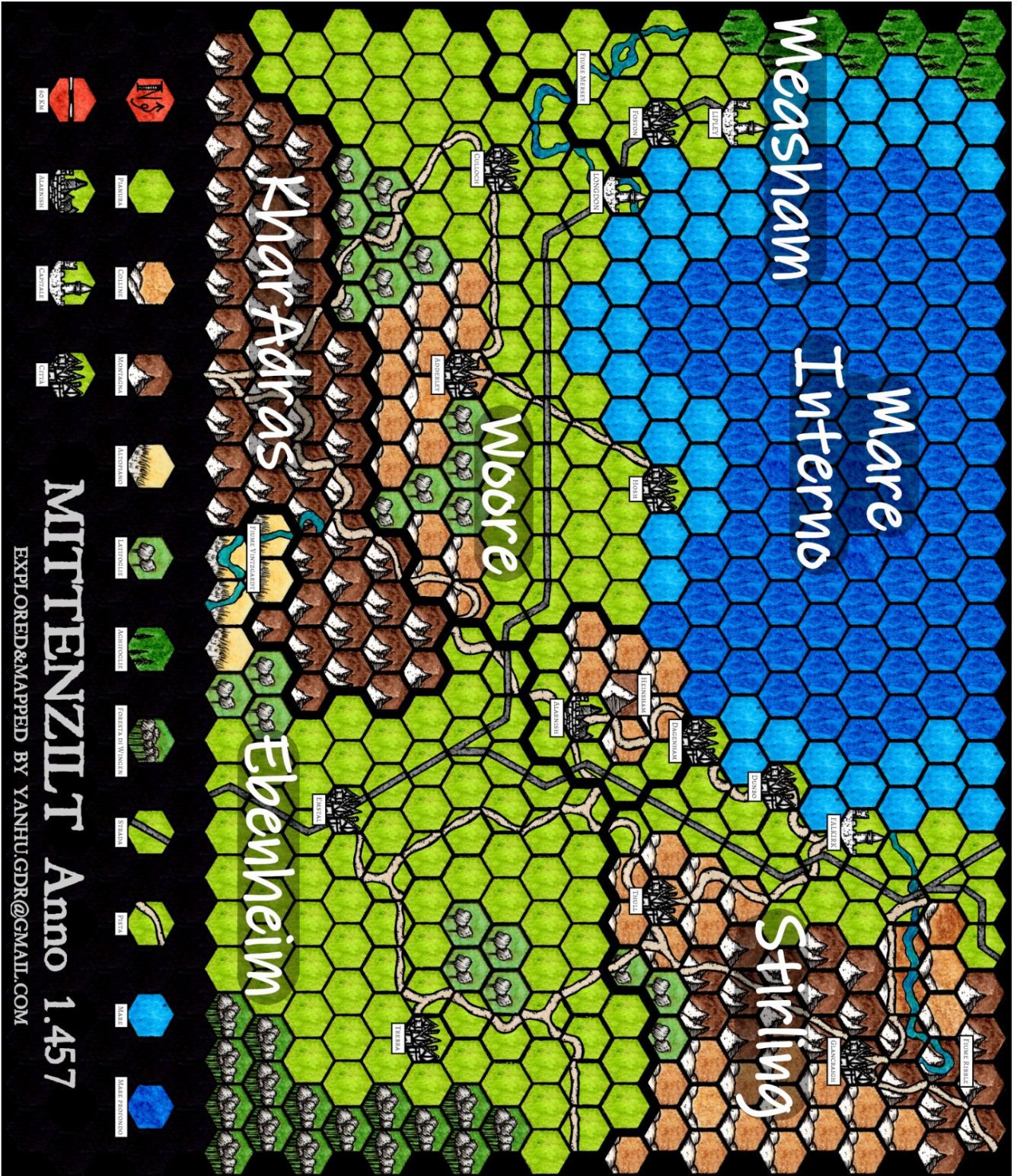
Il locale è gestito da **Bozo** e da suo fratello, e ospita al piano superiore i compagni di avventura del nano, **Erion**, **Pistis** e **Raicroft**.

Il gruppo, ormai insediato da tempo in città, è appena partito per i lontani deserti del **Kemer**, ma al bancone del bar resta il buon **Bolfur** a servire la forte e scura birra nanica.





# 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 1 immagine di copertina:** "medieval skyline" by funkgothess is licensed under [CC BY-NC 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/22585704@N00/32352801065>

**Pag 9:** Pals (XX) >>> by Jose Luis Mieza Photography This image was marked with a [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) 2.0 license. >>> <https://www.flickr.com/photos/24100730@N08/2637588672>

**Pag 11:** La cité de Carcassonne. DSC\_8329L2\_v1 by Pascal Rey Photographies / photo on flickr is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> <https://visualhunt.com/f5/photo/24650171328/322b76df54/>

**Pag 13:** "Medieval lady" by Mario A. P. is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/99058495@N00/104941262>

**Pag 17:** "Limassol, Cyprus"2 by Sergey Galyonkin is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/22974618@N00/12835615863>

**Pag 19:** "I will cast you a spell" by FlavioCDC is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/45879065@N05/6280907548>

**Pag 21:** "Street Carcassonne medieval city. Pyrenees, France" by obooble is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/35065759@N00/137695900>

**Pag 22:** "Dragon" by wili\_hybrid is licensed under [CC BY-NC 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/62223880@N00/2628869994>

**Pag 24:** "Limassol, Cyprus"1 by Sergey Galyonkin is licensed under [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/22974618@N00/12835892624>

**Pag 27:** woman-6079921\_960\_720 is licensed under [Pixabay License](https://pixabay.com/it/photos/donna-modello-ritratto-costume-6079921/) >>> <https://pixabay.com/it/photos/donna-modello-ritratto-costume-6079921/>

**Pag 28:** "IMG\_7429" by normanjorgensen is licensed under [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/32654663@N02/13325051473>

**Pag 29:** female-5361019\_960\_720 is licensed under [Pixabay License](https://pixabay.com/illustrations/female-girl-woman-jewelry-model-5361019/) >>> <https://pixabay.com/illustrations/female-girl-woman-jewelry-model-5361019/>

**Pag 30:** "IMG\_7299a" by One lucky guy is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/8765199@N07/48992405432>

**Pag 31:** woman-5658547\_960\_720 is licensed under [Pixabay License](https://pixabay.com/photos/woman-warrior-model-portrait-5658547/) >>> <https://pixabay.com/photos/woman-warrior-model-portrait-5658547/>

**Pag 32:** "Blacksmith at work - one for the ladies" by Wolfrage is licensed under [CC BY 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/84588607@N00/3931832784>

**Pag 33:** Archer by Ex-glooze [Flippe pour son 40D] / photo on flickr is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> [https://www.flickr.com/photos/glooze\\_photos/3693931860/](https://www.flickr.com/photos/glooze_photos/3693931860/)

**Pag 34:** "Turku Medieval market, bourgeois.jpg" by Samuli Lintula is licensed under [CC BY 2.5](https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/) >>> <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=213118>

**Pag 35:** "With the founder of the Hanlon-Lees" by One lucky guy is licensed under [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) >>> <https://www.flickr.com/photos/8765199@N07/4294587367>

**Pag 39:** Talking like medieval people. See? >>> by One lucky guy This image was marked with a [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/) license. >>> <https://www.flickr.com/photos/8765199@N07/9480340236>

# 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>)

**Illwinter's Floorplan Generator** (Applicazione a pagamento scaricabile dal sito >>>

<http://www.illwinter.com/floorplan/>)

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/>

## RINGRAZIAMENTI

Ringrazio Bozo, Erion, Pistis e Raicroft per l'ospitalità e la magnanima offerta di ettolitri di birra nanica (quella che produce il vecchio pa' di Bozo nella lontana KharAdras): so che mi perdonerete per avere vomitato su tutti i tappeti del secondo piano.

Un grazie anche al Capitano Hasan Mir senza il cui aiuto girare per Ganshof (soprattutto da ubriaco) sarebbe stato davvero difficile.



# LE TERRE DI SHANTMAERE

## ALARNISH

### LA LIBERA CITTADINA

Alarnish, un territorio libero fra i regni del Mittenzilt, apre le sue strade e le sue piazze a curiosi ospiti di passaggio così come a nuovi potenziali cittadini: in qualunque genere di avventura voi siate coinvolti, qui sarete i benvenuti.

Che siate liberi, ricercati o fuggitivi; guerrieri, maghi o esploratori; oppure santi, lestofanti o truffatori; e ancora vagabondi, mercenari o avventurieri provenienti da qualunque angolo del continente, Alarnish può essere il vostro punto di (ri)partenza.

Il territorio circostante nasconde insidie e pericoli, personaggi influenti propiziano i propri interessi, loschi individui operano traffici illeciti, le ombre dei suoi vicoli nascondono trame arcane e oscuri complotti divini... Non indugiate, la libera cittadina vi attende: può essere culla o farsi sepolcro, ma non v'è avventuriero che non ci ha dato almeno un morso!

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.

