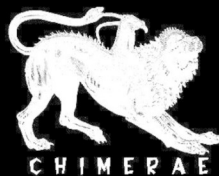
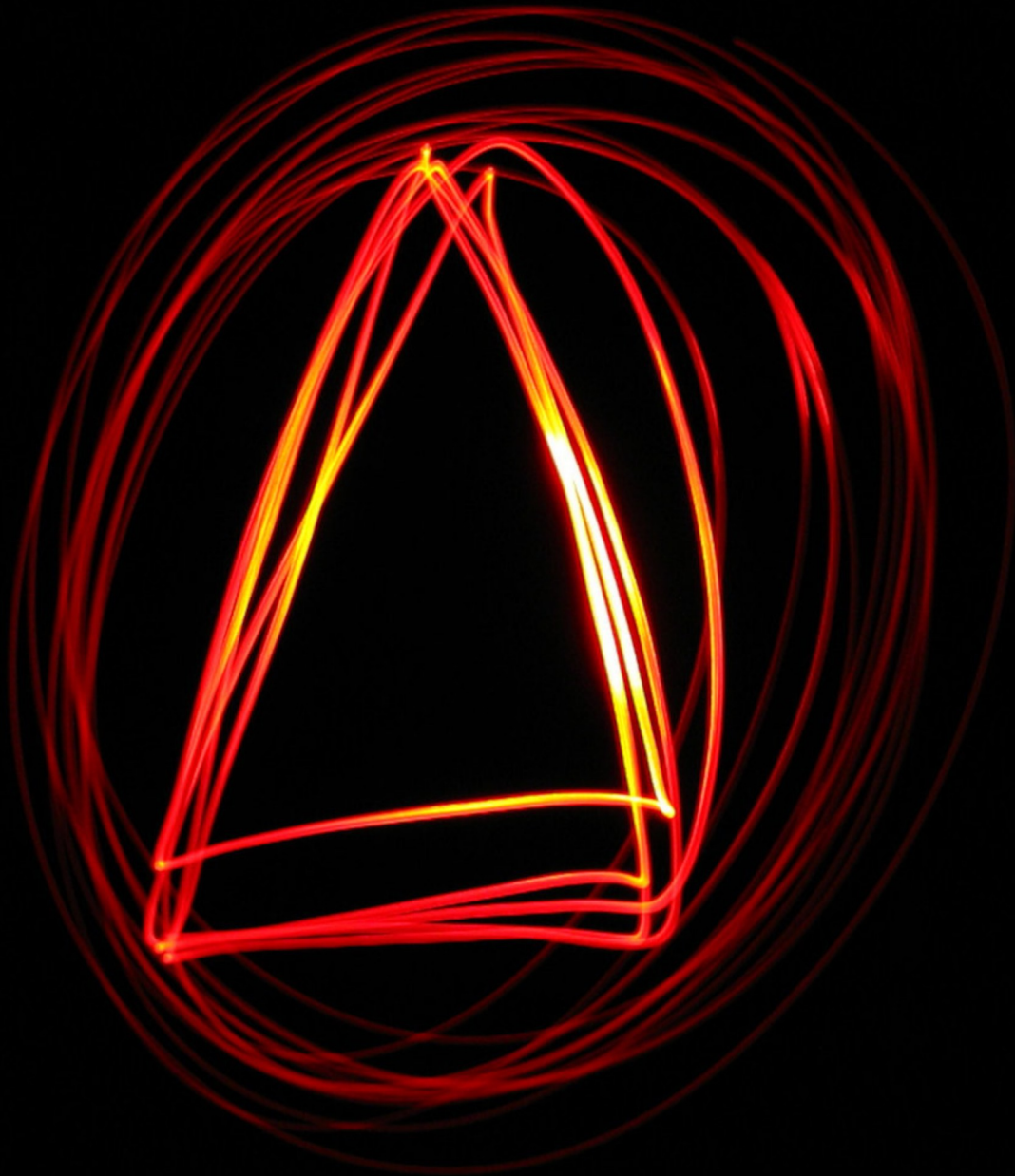




CHETS3

LE TERRE DI SHANTMAERE PANTHEON



MODULO AMBIENTAZIONE FANTASY compatibile con



(Retroclone di D&D - BECMI)

Autore

(Soggetto, editing, impaginazione,
elaborazioni grafiche)



yanhu.gdr@gmail.com



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHETS3 - 1^a Edizione Luglio 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 modulo viene presentato il pantheon delle **Terre di ShantMaere**, con le principali divinità di umani, elfi, nani, halfling, eldraak e orchi, nonché i concetti principali riguardanti l'entità superiore conosciuta come **Ao**.

Viene descritto il comune sentire e la credenza religiosa riguardante il trapasso delle anime dei mortali, quali punizioni e quali promesse si realizzano nell'aldilà, fino ad arrivare all'ambito status di **Immortale**.

Le **Chiese** e i credo religiosi sono molto diversi tra loro, ma per semplicità di gioco, alcune caratteristiche e ruoli della loro organizzazione sono mutuabili tra le diverse fazioni.

A volte è difficile immedesimarsi in un comune mortale che vive in una terra in cui esiste la magia e, soprattutto, esistono gli dei. Quale tolleranza vige all'interno delle schiere dei fedeli di questo o quel dio? L'utilizzo di alcuni oggetti magici potrebbe risultare più difficile se il fedele o il chierico non è moralmente allineato con la propria divinità.

La suddivisione delle divinità tra **Superne**, **Inferne** e **Neutrali** è legato a doppio filo con le popolazioni dello **ShantMaere** e della loro storia, crescita ed evoluzione. Gli dei si alimentano dell'adorazione dei propri fedeli, e fra gli umani sono molte le divinità che compongono il pantheon ufficiale, così come le **Chiese** e le fazioni, coinvolte in scontri campali così come in giochi di politica.

Nella sezione specifica per il **Dungeon Master** vengono approfonditi alcuni argomenti trattati nella sezione per i giocatori, in particolare la teogenesi (cosa c'è davvero dietro le quinte?), lo strano culto degli **Aomanti** e alcuni dettagli sugli **oggetti consacrati** e sulle **reliquie**.

INDICE

| | | | | | |
|---|------|----------------------------|------|---|------|
| Ao | p.5 | Yelindyr | p.18 | Akhandas | p.27 |
| Immortali&Divinità | p.5 | Elvash | p.18 | Zalith&Nadeen | p.28 |
| Oltre La Vita | p.6 | Diasira... | p.19 | Aelea | p.28 |
| Chiese E Organizzazione | p.8 | Morgradim | p.20 | Wokin | p.29 |
| Allineamento Morale | p.9 | Modragh | p.20 | Inanna | p.30 |
| Origini Divine | p.10 | Grindel | p.21 | Tanith | p.31 |
| Anvhar | p.12 | Nicenzio | p.22 | Rhazka | p.32 |
| Morrigan | p.13 | Zhamitrio | p.23 | Azhban | p.32 |
| Neekal | p.14 | Muhadin | p.24 | Zeldra | p.33 |
| Midria | p.15 | Ysssha | p.25 | Gaarkh | p.33 |
| Vintheus | p.16 | Ghamid | p.26 | Per il DM | p.34 |
| Godessia | p.17 | Xeronte | p.27 | Immagini&Licenze | |
| | | | | Sitografia&Ringraziamenti | |

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

AO

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, Maschio e Femmina, 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 quindi i **Piani Interni**, **Elementali** ed **Esterni**), si dice essere venerato dalle stesse **divinità** ed è servito, per gli uffici religiosi terreni, da un'organizzazione misteriosa e segreta che risiede sull'isola di **Aond** e i cui componenti sono chiamati **Aomanti**.

IMMORTALI&DIVINITÀ

Lo status di **Immortale** eleva una creatura al livello di divinità. I pantheon dei mortali (uomini, semi-umani e creature mostruose) sono costituiti da individui che per le gesta compiute, la fede professata e le capacità espresse sono stati elevati alla condizione di **Immortale**, e quindi di divinità dallo stesso dio adorato in vita.

La tradizione popolare sostiene che le anime dei defunti vengano affidate alla custodia di **Xeronte** che, a seconda della condotta in vita del soggetto, permetterà all'anima del defunto di trasmutarsi in energia assorbita dalla divinità adorata in vita oppure farà sì che si dissolva nel vuoto che c'è oltre le stelle.

Non tutti gli eroi e i campioni che servono una divinità raggiungono l'ambita meta della vita eterna, e quindi non è sempre chiaro, all'interno di ciascun pantheon, se i personaggi adorati siano effettivamente divinità o semplici figure simboliche legate alla tradizione e all'origine del credo.

Alcune divinità sono tramontate da tempo e sembrano non esistere più, anche se per i fedeli il concetto di morte applicato a un dio è difficilmente comprensibile: gli **Antichi** (i primi **Immortali** creati) vengono ricordati nella preghiera ad **Ao**, motivo per cui a volte viene appellato anche come l'**Antico**.

Alcuni saggi ritengono che alcune creature vengano tutt'ora elevate allo status di **Immortale** dallo stesso **Ao**, che si circonda di servitori dediti al compimento della sua volontà, con chiaro riferimento agli **Aomanti**, le cui origini e obiettivi sono avvolti dal mistero, se non quando dalle più svariate e improbabili ipotesi.

OLTRE LA VITA

Nella credenza popolare l'energia e il principio vitale, che discendono da **Ao**, vengono declinate dagli dei in creazione. Alla fine del ciclo vitale ogni anima tende a riunirsi al ciclo del **Tutt'Uno** (trascendendo allo stato di **Immortale**, diventando energia magica, o rinascendo in spoglie mortali) o a disperdersi nel vuoto che sta oltre le stelle.

Il concetto del trapasso è legato per lo più a un concetto ciclico di energia spirituale: i fedeli che si sono attenuti alla dottrina del proprio credo e che hanno servito diligentemente il proprio dio, attraverso l'intercessione e l'aiuto di **Xeronte**, si fondono alla divinità in forma di energia spirituale o magica (mana), in modo da trascendere nel divino ed esistere per sempre (o almeno fino all'esistenza del dio stesso).

I più meritevoli possono essere innalzati al ruolo di **Immortali** e risiedere nel paradiso (un **Piano Esterno**) insieme al proprio dio.

Le anime dei più vengono assegnate a nuovi cicli di esistenza terrena per completare la maturazione spirituale o per portare a termine specifici compiti, perseverando nell'applicazione del credo e della dottrina fino a essere degne un giorno di camminare al fianco del proprio dio.

Gli **elfi** credono di essere discesi, all'inizio dei tempi (o all'**Inizio del Cielo**, come sono soliti dire loro) dalle stelle a cavallo di draghi fatti di luce. Lo stesso **Yelindir**, loro principale patrono e rappresentazione della stella per eccellenza, il **Sole**, discese dal cielo al comando della schiera di anime, che incarnò nelle eleganti fattezze elfiche. **Yelindir** si assise tra le stelle, vegliando sul suo popolo e donandogli luce e calore.

Anche per gli **elfi** la morte è vissuta come un passaggio per un ritorno alla vita terrena: le ceneri dei cadaveri interrati sono sepolte sotto degli alberi affinché lo spirito venga assorbito e purificato dalla pianta e ritorni, durante il respiro notturno dell'albero, alle stelle, da dove potrà essere destinato a nuove esistenze terrene o alla glorificazione divina.

Per gli **elfi** l'esistenza e la creazione delle stelle sono attribuite a un potere universale superiore e inconnoscibile, che coincide però con il concetto umano di **Ao**, potere creatore di tutte le cose.

Nella tradizione dei **nani** il buio del mondo è stato illuminato dalla forgia di **Morgradim** che, oltre a creare dal centro della terra le montagne e il mondo, ha plasmato i corpi e le anime dei **nani** stessi, spingendoli verso la superficie come incandescente magma affinché governassero il mondo e lo abbellissero di monumenti e manufatti.

Il trapasso per i **nani** corrisponde alla discesa nel **Vulgria**, una caverna dove le loro spoglie mortali vengono tramutate in pietra. Qui **Modragh il Custode**, dotato del suo scalpello, incide il proprio giudizio nella roccia di nano, prima che il peso di tutte le statue faccia crollare la caverna nel **Fuoco Primevo**, dove le anime dei nani, a seconda dell'onore mantenuto in vita, verranno bruciate o riplasmate in nuovo magma vitale, pronte a riassumere nuove sembianze terrene.

Anche per i **nani** il principio che ha accesso la **Forgia di Morgradim** è riconducibile ad **Ao**, un'entità superiore e non meglio definita, origine e principio di tutte le cose.

Gli **halfling** narrano di essersi semplicemente risvegliati in questo mondo al bacio di **Diasira**, la loro divinità matriarcale. La natura idilliaca in cui hanno preso coscienza si è tramutato nell'imprinting della loro attitudine e spiritualità, la coesistenza pacifica e il godimento della natura e delle meraviglie del mondo, soprattutto di quelle che si trovano in casa loro.

Per gli **hinling** (come sono soliti definirsi gli **halfling**) il trapasso è visto come ritornare al ciclo naturale, al **Grande Sogno del Mondo**, in cui **Diasira** li guida, purificandoli dalle pene mortali e rigenerandoli in nuovi teneri germogli di **halfling** o in fresca pioggia estiva.

Il **Grande Sogno del Mondo** è metafora del potere di **Ao**, di cui anche **Diasira** è figlia, ma agli **halfling** non interessa tanto speculare filosoficamente sul significato di tutto ciò, quanto rispettare e tramandare gli insegnamenti della natura e della vita.

CHIESE E ORGANIZZAZIONE

Le chiese e i culti, sia quelli fortemente strutturati sia quelli mancanti di organizzazione, contano diverse figure al loro interno. In genere è sempre presente una parte di diaconi (laici) e di novizi (iniziati al culto) che, non avendo capacità arcane divine, espletano le quotidiane attività atte a mantenere attiva la presenza sul territorio (custodia dei templi, guardia delle reliquie, approvvigionamenti, etc...). Queste figure vengono denominate **Intendenti**.

Con il termine di **Officiante** si intende il clero vero e proprio, dotato di capacità magiche, che celebra, regolarmente o meno, funzioni, riti o celebrazioni inerenti il credo. Coloro che hanno il comando e la gestione di un tempio (o di un luogo sacro in cui viene professata la fede) sono chiamati **Reggenti**.

Molte chiese prevedono il ruolo di **Errante** per chi non assume ruoli di controllo, ufficio o gestione dei luoghi di culto; in genere sono chierici che operano attivamente sul campo in atti di proselitismo, azioni militari e missioni di aiuto alle comunità più distanti o isolate, in cui gli **Erranti** ottengono diritto di ospitalità in cambio del supporto fornito. A volte questi chierici si riuniscono a loro volta in **Capitoli**, **Ordini**, **Congregazioni** o altro.



ALLINEAMENTO MORALE

L'allineamento morale delle divinità è composto di due fattori: un **attributo** (**Legale, Neutrale, Caotico, Buono, Malvagio**) e un **gradiente** fra i due possibili, ovvero

Bene → Neutralità → Male (e viceversa)

e

Legge → Neutralità → Caos (e viceversa)

A seconda dell'allineamento morale della divinità adorata, i credenti in genere non seguono il solo allineamento del proprio dio, ma piuttosto una posizione all'interno del **gradiente**. La suddivisione riportata in tabella mostra gli **attributi** disposti lungo i due **gradienti** citati, ed evidenzia la posizione ambigua dei due allineamenti **LM** e **CB** nei confronti sia del dualismo **Bene-Male** sia di quello **Legge-Caos**.

L'unica posizione fissa è quella **Neutrale Neutrale**, o **Neutrale Pura**, caratteristica di **Ao** e della **Natura** (comprese le divinità ad essa associate).

| | | |
|----|----|----|
| LB | NB | CB |
| LN | NN | CN |
| LM | NM | CM |

LB: Legale Buono, **NB:** Neutrale Buono, **CB:** Caotico Buono, **LN:** Legale Neutrale, **NN:** Neutrale Neutrale (Neutrale Puro), **CN:** Caotico Neutrale, **LM:** Legale Malvagio, **NM:** Neutrale Malvagio, **CM:** Caotico Malvagio

I cambiamenti lungo i **gradienti** possono essere relativi a singole scelte che il fedele compie ogni giorno nella quotidianità, oppure a eventi specifici e traumatici. Possono avvenire ogni giorno, una sola volta nella vita o variare nel corso degli anni: il male e il bene assoluti sono davvero rari, in natura i colori puri non esistono, ci sono solo sfumature.

Ai fini delle meccaniche di gioco i chierici stessi possono appartenere (o muoversi) lungo i due assi, senza però contrapporsi all'allineamento della divinità seguita.

Esempio: *Vintheus* è una divinità **Neutrale Buona**, l'attributo è **Buono**, il gradiente è quello **Legge-Caos**. I suoi chierici e i suoi fedeli saranno principalmente di allineamento **NB**, ma possono esistere persone più inclini alle legge e all'ordine (**LB**), così come credenti più ribelli e anticonformisti (**CB**), ma non potranno mai avere l'attributo **Malvagio**.

Allo stesso modo gli adoratori di **Tanith** (**Neutrale Malvagia**, attributo **Malvagio**, gradiente **Legge-Caos**) saranno in larga parte **NM** ma il cospiratore che vive in città può essere **LM**, mentre il barbaro sanguinario che vive ai margini della civiltà **CM**; non possono avere l'attributo **Buono**.

GLI OGGETTI SACRI

Per **oggetti sacri** si intendono diverse tipologie di oggetti, dalle armi e armature ai paramenti e suppellettili, ma anche diversi livelli di poteri e attributi che questi possono garantire a chi ha i giusti requisiti.

Partendo dai poteri gli oggetti sacri si dividono in **oggetti magici** (comuni oggetti magici che garantiscono bonus all'attacco o alla classe di armatura; molto spesso sono armi, armature, anelli, verghe, etc...), **oggetti consacrati** (sono oggetti magici che hanno uno o due ulteriori poteri) e le **reliquie** (ciò di più vicino che c'è agli **Artefatti** e a cui possa ambire un mortale: sono oggetti molto potenti e preziosi).

Tralasciando l'equipaggiamento presente sul manuale di gioco, di seguito segue una lista di oggetti particolari che, trasformati in **oggetti sacri**, possono dettagliare un'avventura o un'intera campagna:

Cingolo: è un cordone di lana (o altro materiale) che viene indossato all'altezza della vita sul camice. Nell'indossarlo si deve aver cura che le nappe terminali siano perfettamente allineate ai fianchi.

Mitra: è un copricapo alto e rigido, formato da due pentagoni irregolari piatti, con i lati superiori ricurvi e terminanti a punta. Talora, è impreziosita da oro e gemme, con fasce ricadenti sulla nuca

Omoforio/Pallio: è una striscia di stoffa di lana bianca avvolta sulle spalle.

Stola: è costituita da una striscia di stoffa lunga tra i 200 e i 250 centimetri ed è ornata generalmente con tre simboli, uno a ciascuna estremità ed uno al centro; la stola può essere più o meno decorata con ricami e il suo colore varia a seconda della carica di chi la indossa.

Chiroteche: sono dei guanti che riportano solitamente degli ornamenti e simboli sacri, di solito dorati, e coprono tutta la mano e metà dell'avambraccio anche se alcune arrivano quasi al gomito. Il loro colore varia a seconda della carica di chi la indossa.

Calice: in genere ricavato dai più disparati materiali, è usato per officiare il rito.

Patena: è un piatto d'oro o d'argento, usato dal sacerdote celebrante.

Asterisco: è costituito da due lamine incrociate e si colloca sulla patena affinché la si possa coprire con un velo senza che questo tocchi il contenuto del piatto.

Labida: è un cucchiaino utilizzato dal chierico celebrante per mescolare sostanze e pozioni.

Hexapteryga: è un'asta in legno o in metallo su cui viene posto in cima il simbolo sacro della divinità.

Artophorion: è un tabernacolo destinato a contenere le reliquie più preziose e in genere è protetto da potenti incantesimi.

Turibolo: detto anche incensiere, è il vaso, spesso in metallo, dove viene bruciato incenso in grani o altre essenze profumate e penetranti durante una funzione religiosa. Viene utilizzato in quasi tutte le religioni attuali ed antiche.

Sticario: detto anche **Diacona**, è un camice che può essere di diversi colori, con maniche aderenti ai polsi.

Rasso: ampia cappa chiusa, realizzata in seta oppure lana. Si contraddistingue per le sue ampie maniche.

Casula: quest'abbigliamento ha una funzione di soprabito e sostituisce il **Rasso** nelle occasioni più informali.

Epimanikia: fascia di stoffa con simboli ricamati, serve a mantenere le maniche aderenti ai polsi.

Nabedrennik: è un simbolo sacro rivestito di gioielli, in genere ha valore al pari delle reliquie all'interno della Chiesa o del culto, ma in genere non ha poteri magici.

Skufiya: si tratta di un berretto tondo e morbido, molto spesso ornato di simboli legati al credo religioso.

Kamilavka: è un copricapo simile alla Skufiya, ma rigido e più alto. In genere è ornato di preziosi e gemme, oltre che di icone sacre.

OGGETTI SACRI E ALLINEAMENTO

Nell'ambito degli **oggetti sacri** e all'interno di una **Chiesa/Religione** qualunque fedele può utilizzare i semplici **oggetti magici**, qualunque chierico può utilizzare gli **oggetti consacrati**, mentre per le **reliquie** il chierico, se non perfettamente allineato con la divinità, deve consultare la tabella: per ogni cella di distanza tra l'allineamento del chierico e quello della divinità, esiste il **25% di probabilità** che l'oggetto magico non funzioni (o che provochi effetti collaterali dannosi e/o imprevedibili).

| | | |
|----|----|----|
| LB | NB | CB |
| LN | NN | CN |
| LM | NM | CM |

LB: Legale Buono, **NB:** Neutrale Buono, **CB:** Caotico Buono, **LN:** Legale Neutrale, **NN:** Neutrale Neutrale (Neutrale Puro), **CN:** Caotico Neutrale, **LM:** Legale Malvagio, **NM:** Neutrale Malvagio, **CM:** Caotico Malvagio

Lo stesso principio si può applicare per i chierici che cercano di utilizzare oggetti consacrati o reliquie di altre **Chiese/Religioni**.

Esempio: un chierico di **Morrigan** di allineamento **Legale Neutrale** trova un antico turibolo che reca i simboli di **Vintheus**. Durante l'esplorazione di un dungeon, messo alle strette da una mummia, il chierico prova a usare il turibolo per scacciare il non-morto. Siccome l'oggetto è in realtà una reliquia di **Vintheus**, di allineamento **Neutrale Buono**, ci sono due celle di distanza, perciò il **50%** di possibilità che l'oggetto non sortisca alcun effetto (o che ne provochi di dannosi per il chierico che lo usa).

Una sacerdotessa di **Azhban** (**Legale Malvagio**), per finire, non potrà mai usare un oggetto benedetto dal clero di **Midria** (**Legale Buono**), perché ci sono 4 celle di distanza, ovvero il **100%** di insuccesso. In questo caso è certo l'effetto nocivo dell'oggetto magico sull'utilizzatore.

ORIGINI DIVINE

Fra le divinità comprese nel pantheon umano alcune sono specificatamente rappresentative di un popolo (e conseguentemente di un territorio), mentre altre sono più generiche per appartenenza e diffusione territoriale.

L'origine delle prime divinità di cui si ha conoscenza è avvolta nel mistero, ma anche la storia relativa agli dei adorati nel tempo presente è lacunosa in merito. Neanche lo storico **Aqab Haarlock**, seppure abbia riportato eventi, cronache e notizie riguardanti la cosiddetta **Alba degli Dei**, è riuscito a dipanare i dubbi sulle origini divine.

Alcuni dei, pur essendo legati a un popolo, professano valori e principi riconosciuti e praticati da culture alloctone al credo originario, provocando in alcune zone la sovrapposizione spirituale e temporale di più chiese, come avviene nel **Mittenzilt**, in cui divinità errendi e midriane sono diffuse e venerate indipendentemente da entrambi i popoli. All'opposto i territori zhaidi non sono suscettibili alla permeazione di altre culture religiose, né il messaggio del **Muhadin** trova proseliti a est delle montagne **Olenfels** o a nord delle paludi parsabade.

In genere le divinità legate a una cultura ed espresse attraverso una società affermata, sono accettate e tollerate dalle altre popolazioni civilizzate, nonostante possibili divergenze di opinioni in merito a spiritualità e morale.

In ultimo le divinità universalmente accettate e riconosciute si possono suddividere in due grandi gruppi, quelle **Superne** e quelle **Inferne**. Alla prima categoria appartengono le entità che hanno ruoli essenziali nel preservare la vita e l'esistenza delle cose (come, per esempio, la divinità della magia e del sapere, la divinità della morte che accompagna l'anima del fedele a giudizio dal proprio dio, etc...), mentre alla seconda afferiscono le divinità volte alla distruzione, alla corruzione, alla mutazione fisica e spirituale, alla necromanzia, etc...

Le divinità **Superne** e **Inferne** hanno un allineamento morale fisso e tendono a polarizzare la visione dei fedeli verso questo unico punto di vista, rendendo più difficile lo scivolamento di posizione lungo il **gradiente**. Di fatto l'allineamento **Neutrale Puro** non permette l'adesione di altri allineamenti al culto o alla chiesa, mentre per i seguaci delle divinità **Inferne** ci può essere un minimo spostamento lungo il gradiente **Legge → Neutralità → Caos** (in genere da **NM** a **CM** e viceversa).

Nella successiva sezione vengono descritte le principali divinità del pantheon delle **Terre di ShantMaere**. Per ogni divinità sono evidenziati tre focus principali per aiutare a determinare l'ambito o le sfere di influenza della stessa, seppure il regolamento di **Dark Dungeons** non prevede tale categorizzazione.

La suddivisione per colori aiuta a individuare l'origine specifica (o generica) della divinità in questione, secondo il seguente schema:



ANVHAR

Mare, Tempesta, Fulmine

Allineamento: Caotico Neutrale

Attributo: Caotico

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: Norraki, Sljavan, Errendt, Midriani

Simbolo: Tre onde crescenti

Si pensa che questa sia la divinità principale delle popolazioni norrake, oltre che quella che più è penetrata nelle pratiche religiose di altre culture e civiltà, soprattutto delle popolazioni avvezze alla navigazione per mare.

Il mare è tutt'ora un elemento primario per i barbari del nord, che da sempre ne sfruttano la generosità e ne subiscono la forza distruttiva. Le preghiere rivolte al mare sono passate di drakkar in galea, di fregata in corvetta, di banchina in molo, diffondendo rapidamente il culto lungo le coste **sljavan**, **errendt** e **midriane**

Il culto di **Anvhar** si avvicina al sentire druidico delle popolazioni del sud, sebbene la ferocia predatoria dei suoi fedeli abbia poco di neutrale e imparziale.

Non ci sono luoghi di culto specifici, se non le navi che solcano i mari e semplici altari nei porti e sui moli delle città a cui approdano i fedeli e i navigatori.

Il clero **Officiante**, di cui fanno parte gli **Havmester**, celebra funzioni a bordo delle navi mercantili per la riuscita della traversata, o della razzia in caso dei predatori **Skjalorn**. Non esistono altri ordini di chierici, dato che gli **Havmester** svolgono anche il ruolo di esploratori e combattenti (in questo caso invocando i poteri della tempesta e del fulmine).

MORRIGAN

Legge, Ordine, Castigo

Allineamento: Legale Neutrale

Attributo: Legale

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: Errendt, Midriani, Sljavan

Simbolo: Flagello, mazzafrusto

È il guardiano della legge e dell'ordine, il dispensatore di punizione, ed è conosciuto come il **Dio Flagello**. È il protettore dei soldati e dei combattenti in genere, e veglia sui suoi fedeli esigendo vendetta e punizione per coloro che infrangono la legge; poiché le creature malvagie violano la legge più spesso di quelle buone, **Morrigan** sembra prediligere il bene al male, anche se spesso il suo clero ha contribuito al mantenimento di regimi tirannici. Nonostante sia originario del **Mittenzilt**, il culto è diffuso anche nell'**Erdzilt**.

La sua chiesa si divide in due ordini principali, il **Magisterium** (da cui vengono spesso selezionati i giudici per l'incorruttibilità e lo zelo dimostrati) e il **Flagellum**, che unisce i combattenti cavalieri. Di solito i chierici che agiscono sul territorio sono organizzati in **Compagnie**, composte da **Flagelli** sotto il comando di un **Magistero**.

Il culto è particolarmente attivo nell'**Erdzilt**, dove le **Compagnie di Morrigan** trovano pane per i loro denti tra i conflitti che riguardano **norraki**, **pelleverde**, **sljavan** e **nani**. Nel **Mittenzilt**, tuttavia, i **Magisteri** partecipano al comando e al governo attraverso i tribunali, ai quali sono chiamati dagli stessi regnanti, per garantire il più giusto arbitrio. Il principale luogo di culto è sito nella città di **Witterda**, nell'**Ebenheim**, ed è conosciuto come la **Sala del Giudizio**; nella capitale **Liebsted** un arco monumentale dedicato al **Magistero di Morrigan** sovrasta il principale ingresso alla città.

il Turibolo di Eisenhorm

Algfur Eisenhorm, conosciuto come l'**Inquisitore di Ferro**, **Maestro Inquisitore di Morrigan**, vissuto prima di **Aqab Haarlock**, ha combattuto le **Orde Morte di Tanith**.

Si dice che il turibolo, roteato in prima fila dall'**Inquisitore di Ferro**, esaltasse i fratelli combattenti, rendendoli praticamente invincibili nell'affrontare la non-morte.

Il turibolo è una reliquia, un oggetto prezioso per la storia e la tradizione della chiesa e del culto di **Morrigan**, che sarebbe felice di poterla riavere e custodire.



NEEKAL

Libertà, Coraggio, Tempra

Allineamento: Caotico Buono

Attributo: Buono

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Errendt, Midriani, Sljavan, Norraki

Simbolo: Donna lucente, rombo giallo, ala bianca

La sua comparsa è attribuibile al periodo della **Prima Guerra delle Tre Razze**, anche se non è chiaro in quale momento si sia elevata al rango di **Immortale**.

Neekal incarna (nello specifico per i popoli **errendt**) lo spirito combattente della libertà e del coraggio. La sua chiesa è principalmente diffusa nel **Mittenzilt** (si appoggia molto spesso alle infrastrutture di altre chiese o organizzazioni), e conta pochi **Reggenti**, comandati dall'**Ordinario Militare**. I chierici non stanziali sono chiamati **Liberi Militanti**, mentre tra gli **Intendenti** e gli **Officianti**, in caso di necessità, vengono reclutate le **Libere Milizie**, pronte all'intervento.

Molto spesso i **Liberi Militanti** si trovano all'interno di **Compagnie di Morrigan** o di **Congreghe di Vintheus** e le **Milizie** sono utilizzate in appoggio alle guardie cittadine in molte località del **Mittenzilt**.

MIDRIA

Cura, Compassione, Misericordia

Allineamento: Legale Buono

Attributo: Buono

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Midriani, Errendt, Sljavan, Norraki

Simbolo: Cuore e lacrima, occhio che sanguina

Midria compare durante il periodo della **Guerra degli Dei** e si contraddistingue subito per la misericordia e la compassione che esprime. Raffigurata come una donna ferita e piangente, la dea dal cuore sanguinante per la sofferenza che affligge il mondo, **Midria** si prende cura dei malati e dei feriti senza guardare alla razza o al credo religioso, aggirandosi sui campi di battaglia, negli ospedali e per le strade delle città, ovunque ci sia bisogno delle sue cure e della sua carità. La sua comparsa ha suscitato immediatamente la devozione degli eserciti e dei soldati prima, dei popolani e dei cittadini poi, una volta che la sua compassione ha raggiunto le città del continente.

I suoi templi, seppure modesti, sono presenti nel **Mittenzilt**, nell'**Erdzilt**, e nella parte settentrionale dell'**Olenzilt**. Il luogo di culto principale, la **Fonte dei Mendici**, si trova a **Erreux**, capitale del **Mouen**: le voci di popolo dicono che le fontane presenti nel tempio curino qualunque malattia e che una preghiera recitata all'**Altare della Misericordia** allunghi la vita.

Il suo clero è diviso in **Officianti** e **Reggenti**, mentre i **Curatori** (chiamati anche **Phargi**), sia che officino o che si dedichino ad attività distaccate da un tempio, sono molto ricercati per le competenze mediche e le arti curative, in cui eccellono. La figura a capo del clero è chiamata **Phargimagum**.

VINTHEUS

Luce, Protezione, Vita

Allineamento: Neutrale Buono

Attributo: Buono

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Midriani, Errendt, Sljavan

Simbolo: Disco solare, raggi solari

Il dio della luce, del sole e del **Bene** è il creatore di molte cose buone, il soccorritore e protettore di coloro che si trovano in pericolo, un avversario di tutto ciò che è malvagio. Si tratta della divinità più comunemente adorata ed invocata tra la razza umana, e i suoi chierici sono ben accettati ovunque si rechino.

I preti di **Vintheus**, benché presenti da tempo nello **ShantMaere**, benedirono la posa della prima pietra della città (e dell'Impero) di **Errendalt**, consolidando la presenza del culto ed espandendolo dal **Mittenzilt** a tutte le terre conosciute.

Vintheus è adorato principalmente dai popoli **Errendt**, ma è diffuso in tutto lo **ShantMaere**, sia nei villaggi sperduti sia nelle capitali popolate.

La sua chiesa è suddivisa in ordini gerarchici ed è fortemente radicata sul territorio, dove sono molte le cattedrali che si innalzano a venerare il **Fulgido**, così come è anche popolarmente conosciuto.

Il suo centro di culto si trova nella città di **Gottinbach**, nel **Marsberg**, dove la **Cattedrale di Luce**, tempio di stile romanico, innalza le sue possenti mura, illuminate dalla luce del dio nelle notti di luna nuova, a memento che lo splendore del **Fulgido** repelle anche le tenebre più fitte e malevole.

La chiesa ha un ordine gerarchico che va dal **Patriarca** al semplice **Intendente**, passando per vari gradi e ordini di **Reggenti** e **Officianti**. I chierici che operano attivamente sul territorio appartengono al **Capitolo dei Predicatori Erranti**; questi sono soliti riunirsi in **Congreghe** (che prendono in genere il nome dal più alto prelato appartenente al gruppo) che perseguono scopi specifici o che mantengono i contatti tra le varie comunità, dando supporto dove serve (cioè assicurarsi, attraverso il verbo o l'atto, che la luce prevalga sulle tenebre). Le **Congreghe** competono tra loro per ottenere plauso e sostentamento dalla chiesa madre, servendo come fidati occhi e orecchie del **Patriarca**.

La chiesa di **Vintheus** è oggi la più importante e ricca dello **ShantMaere**, ma anche la più reazionaria e corrotta.

GODESSIA

Amore, Lussuria, Arte

Allineamento: Caotico Buono

Attributo: Caotico

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: Midriani, Errendt, Sljavan

Simbolo: Freccia in un cerchio

La divinità che incarna, al femminile, sinuosità di silfide e callipigia e, declinata al maschile, corpi atletici e muscolosi, è per gli umani il simbolo sia della purezza dell'amore platonico e romantico, sia quello dell'erotismo, della sessualità e della lussuria. I suoi templi sono le alcove degli amanti, i luoghi di incontro degli innamorati, i bordelli e i postriboli, dove si consuma la passione nel tempo di una mezza candela. Tutti divengono suoi **Intendenti** nel preparare il luogo e il tempo dell'incontro con il proprio amante, in tanti officiano nel suo nome l'atto sessuale, dolce e appassionato, selvaggio e sfrenato che sia, per ottenere il massimo piacere e la soddisfazione totale.

Le voci di popolo sostengono che esista un **Palazzo dell'Amore** pieno di tali meraviglie e tentazioni per cui si racconta che lo stesso **Akhanda**, distratto per la bellezza e le profumate lusinghe, abbia interrotto lo scorrere del tempo e la redazione delle cronache, facendo sì che gli abitanti del palazzo non invecchino mai. Non esiste ovviamente nessuna conferma a tali dicerie.

Non ci sono distinzioni all'interno del clero, e i riti ufficiali consistono nel celebrare e consumare l'amore e la passione, sebbene talvolta questi possano trasformarsi in simposi lussuriosi e orge ieratiche. I sacerdoti sono chiamati **Drudi**, le sacerdotesse **Ninfe**.

Le Farfalle

Sono spille fatte di diversi materiali che gli appartenenti al culto sono soliti indossare come segno distintivo o di riconoscimento. Si dice che alcune siano magiche e che donino il potere della seduzione e dello charme.

YELINDYR

Magia, Natura, Vita

Allineamento: Caotico Buono

Attributo: Buono

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Loranthiel, Elenthiel

Simbolo: Mezza luna e tre stelle

È la divinità principale degli **elfi**, la fonte della magia, dell'ordine naturale delle cose e della vita stessa.

I suoi rituali sono integrati con i principali avvenimenti della vita elfica, quali le nascite, i riti di passaggio alla maggiore età, i matrimoni e i funerali.

Yelindyr privilegia coloro che uccidono gli orchi e i seguaci di **Gaarkh**, e benedice coloro che aiutano gli altri. Odia la non-morte, coloro che corrompono lo spirito e chi fugge dai propri nemici. **Yelindyr** consiglia sempre ai suoi fedeli di evitare l'immobilismo e di perseguire nuove esperienze.

ELVASH

Guerra, Onore, Sangue

Allineamento: Legale Malvagio

Attributo: Malvagio

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Loranthiel, Elenthiel

Simbolo: spada che fa radici

Elvash è il dio elfico della violenza, della guerra, della crudeltà, del sangue, della distruzione e dell'omicidio. **Elvash** ritiene che il conflitto sia necessario affinché regni la pace, che solo il massacro dia un senso alla promessa della vita e che l'amore sia nulla se non temperato dal più nero degli odi. È un dio che dà ai suoi supplicanti la licenza di fare ciò che vogliono e non proibisce nulla, salvo la negazione della sua divina volontà.

DIASIRA

NATURA, PROTEZIONE, VITA

Allineamento: Legale Buono

Attributo: Buona

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Hinbur

Simbolo: spada piantata in una macina

Diasira è la divinità degli **hinling** (così come sono soliti chiamarsi tra loro gli **halfling**) e come tale si interessa poco delle vicende degli altri popoli e dei rapporti con le altre divinità, eccezion fatta per **Yelindir**, che si dice esserle amico. La leggenda vuole che **Diasira** viva costantemente tra la sua gente in forma mortale (nelle vesti di una giovane halfling, allegra e di buona tempra) e che non lasci mai il territorio di **Hinbur**. Proprio per questo motivo gli halfling sono soliti affermare che tra le colline di casa loro non c'è minaccia che non osino affrontare, avendo al fianco la loro divina protettrice.

Non è chiaro se gli **halfling** adorino (o perfino riconoscano) la figura di **Xeronte**, ma, stante la loro tradizionale predisposizione a tramandare oralmente storie, leggende e fatti, sono convinti che nulla possa dirsi davvero morto fin tanto che qualcuno se ne ricorda. Questo non chiarisce affatto a quale destino vadano incontro gli **hinling** che abbandonano le spoglie mortali.

MORGRADIM

Forza, Onore, Perseveranza

Allineamento: Legale Buono

Attributo: Legale

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: KharAdras, KharAdur, Fossa Rocca

Simbolo: Martello da guerra, incudine

I **nani** credono che **Morgradim** sia il padre e il creatore della razza nanica e, in molti miti, il creatore di tutto l'universo. I **nani** sono tenuti a onorare il loro dio migliorando le loro competenze e fondando nuove colonie. Viene a loro detto di onorare i leader dei loro clan nello stesso modo in cui onorano **Morgradim** e gli viene insegnata l'importanza di seguire la tradizione. **Morgradim** incarica i suoi seguaci di difendere la civiltà nanica e le sue antiche tradizioni. A loro spetta il compito di ripulire i regni nanici dalla presenza di orchi e altri seguaci di **Gaarkh**.

MODRAGH

CONOSCENZA, TRADIZIONE, RINASCITA

Allineamento: Legale Neutrale

Attributo: Neutrale

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: KharAdras, KharAdur, Fossa Rocca

Simbolo: Scalpello

Modragh è la divinità nanica patrona delle tradizioni e, fra queste, quella relativa alla rinascita, o meglio, alla nuova forgia dei nani deceduti che, secondo il credo, si trasformano in statue di pietra nel **Vulgria**, una enorme caverna che funge da limbo. Qui **Modragh** veglia su di loro, incidendo sulla pietra dei loro corpi le gesta che ne hanno contraddistinto l'esistenza, preghiere e formule votive affinché i morti possano essere rigenerati nella sacra **Forgia di Morgradim**.

Quando il peso delle statue presenti nel **Vulgria** sarà tale da farne crollare il pavimento, allora le statue precipiteranno al centro della terra, verranno fuse in magma incandescente e rigenerate come nuova forza vitale. Da qui rinasceranno nuovi **nani**, pronti a onorare la razza e il loro dio con il proprio operato.

GRINDEL

Conoscenza, Ricerca, Arte

Allineamento: Caotico Neutrale

Attributo: Caotico

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: KharAdur

Simbolo: Tre gemme dentro un cerchio

È una tra le più antiche divinità naniche, il più mirabile artigiano a cui **Morgradim** abbia mai insegnato i segreti delle sue arti.

La leggenda vuole che **Grindel**, accecato dalla presunzione e dalla sete di potere, volle creare una nuova razza di **nani** per aumentare il proprio potere, una stirpe che fosse abile nella magia, cosa mai vista prima, in modo da potere eccellere nelle arti e nelle tecniche della forgia, della scultura, della costruzione e dell'estrazione mineraria. **Morgradim** lo fermò, ma **Grindel** proseguì di nascosto nel suo piano fino a quando, dopo aver dato vita a grottesche creature, impazzì e attaccò lo stesso **Morgradim**, reclamando per sé e per i propri figli il **Regno delle Montagne**. È considerato una divinità reietta a **KharAdras**, ma ancora segretamente adorato nel **KharAdur**, dove si dice che nel **SottoMondo** vivono i **gzhtrag**, frutto della creazione di **Grindel**.

NICENZIO

Purificazione, Meditazione, Ascesi

Allineamento: Legale Neutrale

Attributo: Legale

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: Sljavan, Midriani, Errendt

Simbolo: Cerchio con una fiamma dentro

Il **Monasta** (che letteralmente significa Re-Prete), così come è anche conosciuto, è la principale divinità presente nell'**Erdzilt**. Il culto, orientato verso l'ascetismo, la riflessione mistica e la contemplazione, ha sicuramente contribuito all'assetto sociale-politico della zona, caratterizzato da piccoli regni e città stato di orientamento autarchico piuttosto che collaborativo e di unità territoriale. Seppure il suo credo predichi di evitare il coinvolgimento sociale, paradossalmente molto spesso gli aderenti al credo vengono posti al comando di città e regni, determinandone la scelta all'isolamento e alla chiusura.

Questa chiesa si contraddistingue per i luoghi di culto, che sono identificati in grotte, a volte inaccessibili, o in luoghi isolati e adatti alla spiritualità riflessiva e contemplativa.

Conseguentemente i templi eretti nelle città in onore del **Monasta** si trovano in luoghi appartati e sono contraddistinti dallo stile spartano ed essenziale dei suoi ambienti. Il più conosciuto fra questi è l'**Antro di Vetro di Skulte**, capitale dello **Dzerumi**, una caverna naturale nel ventre della collina antistante la città, le cui pareti vetrificate riflettono luci e bagliori in modo ipnotico, facilitando la trance dei fedeli e dei saggi che vi si recano in pellegrinaggio.

Gli **Intendenti** sono di solito i pellegrini di passaggio, mentre **Officianti** e **Reggenti**, indistintamente chiamati **Popek**, non restano mai fermi nello stesso luogo per troppo tempo. I chierici **Erranti**, gli **Anacoreti**, ovvero coloro che sono slegati dagli impegni di intendenza e ufficio, sono liberi di trascendere attraverso un'esistenza fatta di solitudine e di rinuncia, isolandosi nei luoghi più inaccessibili (dando vita a nuovi luoghi di culto una volta scomparsi). Solo su ordine dei **Popek** loro superiori o dello stesso **Patriarca**, capo della chiesa di **Nicenzio**, abbandonano l'ascesi per contribuire pragmaticamente alla cura degli affari del culto.

ZHAMITRIO

Coraggio, Protezione, Soccorso

Allineamento: Neutrale Buono

Attributo: Buono

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Sljavan, Midriani, Errendt

Simbolo: Frusta con fiamma in cima

Se **Nicenzio** predica la meditazione e l'ascetismo, **Zhamitrio** promuove il coraggio, l'azione e il combattimento, il soccorso e la protezione di chi soffre o è sottomesso.

Gli **Intendenti** del culto sono veri e propri zeloti, le prima fila delle schiere combattenti di **Zhamitrio**. **Reggenti**, **Officianti** ed **Erranti** sono tutti appartenenti alla classe di **Derviscio**, tuttavia **Reggenti** e **Officianti** sono appellati anche con il termine **Sufi**, mentre la figura a capo dell'intera struttura è il **Qalandar**.

Questa chiesa promuove una particolare forma di combattimento con fruste metalliche (a tutti gli effetti delle armi da taglio), tratta dalla danza rituale di comunione mistica praticata dai **Dervisci**. Tali fruste sono utilizzabili solo da chi è competente in tale forma di combattimento, e perciò ai soli aderenti alla chiesa di **Zhamitrio**.

MUHADIN

Dottrina, Conversione, Ecumenicità

Allineamento: Legale Neutrale

Attributo: Legale

Gradiente: Bene-Male

Diffusione: Zhaidi

Simbolo: Pergamena e cuore, pergamena
che sanguina

Conosciuto anche come il **Profeta, Muhadin** si dice avere condotto il proprio popolo attraverso il **Mare di Vizzhaid** fino alla salvezza delle coste sud-occidentali di **ShantMaere**. La sua influenza sul popolo zhaidi è totale, e la **Dottrina** professa che sotto la sua guida i regni avversari cadranno e si convertiranno alla sua parola.

I suoi templi, chiamati **teqqe**, sono presenti in tutta la regione zhaidi, e non si contano gli altari votivi che adornano le case, le botteghe, le piazze e gli angoli delle strade.

Il principale luogo di culto è la teqqa di **Nulan Shabbar**, sita nella capitale del **Parsabad, Ashgbad**. L'edificio è un monumentale incrocio tra un tempio, un osservatorio astronomico e un giardino pensile, in cui si dice che officino le **Odalische**, le sacerdotesse vergini e spose di **Muhadin**, e che predichino anche gli **Isshlim**, gli uomini serpente di **Ysssha**.

Gli **Intendenti** possono essere di qualunque ceto sociale, anche se in genere appartengono alla fascia meno abbiente. I **Reggenti**, conosciuti anche come **Zuylat**, rivestono un ruolo molto importante anche a livello politico, e presiedono sia i tribunali sia le sale del consiglio governative. I chierici **Erranti** sono chiamati **Rajadiyn** e sono in prima linea nella predicazione, nella battaglia e nell'azione di espansione territoriale dei regni zhaidi. Al vertice della scala gerarchica della chiesa del **Profeta** siede l'**Umma**, autorità che, oltre alla spiritualità, si occupa, insieme ai **Califfi**, degli aspetti temporali dei regni zhaidi.

YSSSHA

Magia, Necromanzia, Conoscenza

Allineamento: Neutrale Malvagio

Attributo: Malvagio

Gradiente: Legge-Caos

Diffusione: Zhaidi

Simbolo: Simbolo ypsilon, un serpente

La sua origine è controversa e avvolta dal mistero, ma vi è quasi la certezza che questa entità abbia raggiunto lo status di **Immortale** prima che gli **Zhaidi** giungessero sulle coste di **ShantMaere**. Le scritture del **Muhadin** in merito riportano solo come il **Profeta**, attraversando il deserto, ammalìò la serpe invece di schiacciarle la testa, e di come questa, per riconoscenza, lo accompagnò, proteggendolo durante il tragitto. Durante il viaggio il **Profeta** recitò salmi e canti e la serpe, alla fine del cammino, si ritrovò edotta e pronta a seguire il maestro anche oltre il deserto, oltre la grande acqua che tanto la atterrava.

La diffusione di questo culto è relativa ai soli territori zhaidi, ma nel **Mesmel** non è ben vista. Si sa poco della sua struttura e organizzazione, dato che i luoghi di culto sono tenuti nascosti alla maggioranza del popolo zhaida, ma si conosce l'odio nutrito nei confronti di **nani** ed **elfi**, al punto che si dice che perfino ad est, tra i **pelleverde**, ci sia l'usanza di dedicarle voti e preghiere per ingraziarsene i favori e la protezione contro i semi-umani.

L'egida del **Profeta** permette la predicazione al suo clero all'interno delle teqqe, e il messaggio del dio serpente si integra nella dottrina del **Muhadim** come sfumatura estremista del credo unitario zhaida.

Non si conosce la suddivisione gerarchica del clero, si suppone che gli **Isshlim** possano essere **Reggenti**, ma i pareri sono controversi: alcuni ritengono che queste creature mostruose proteggano e difendano i luoghi di culto, altri li dipingono come uomini con teste di serpente e attribuiscono loro il ruolo di chierici **Erranti**.

Al di fuori dei confini zhaidi, una leggenda comune a **nani** ed **elfi** racconta di come **Ysssha**, la **serpe velenosa**, venne scacciata da **Morgradim** dalle profondità della terra e di come **Yelindhyr** la allontanò dalle foreste elfiche, dandole la caccia a cavallo di un drago di luce, fin quando **Ysssha** non riuscì a nascondersi. Ferita quasi a morte, il suo sangue infettò la terra, dando vita alle paludi velenose del **Parsabad**. Non è chiaro se questo racconto abbia qualche attinenza con gli eventi relativi alla **Guerra degli Dei** o se si riferisca ai primi scontri avvenuti all'arrivo degli **zhaidi** sul continente.

GHAMID

Magia, Conoscenza, Mistero

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: libro, pergamena, stella a cinque punte

Sebbene **Ghamid** si dica essere originario del **Mesmel**, il suo sguardo abbraccia il mondo intero, in quanto si tratta di una divinità strettamente collegata alla neutralità dell'essenza dello stesso **Ao**. Per questo motivo la divinità conta tra le fila dei suoi fedeli più maghi, saggi e studiosi di quanti siano i chierici e gli adoratori della sua chiesa. A **Ghamid** si rivolgono anche poeti, letterati, musicisti e artisti in genere, attratti dal messaggio di diffusione della conoscenza e quindi della cultura in senso lato.

Ghamid rappresenta la conoscenza e lo studio, ma allo stesso tempo i misteri insondabili di cui resta custode, tra cui il tempo e la morte. Gli insegnamenti del suo culto contemplano le arti magiche (arcane e divine) e hanno contribuito all'evoluzione della magia così come è conosciuta e praticata ai giorni attuali.

I suoi templi sono presenti nelle principali città, spesso affiancate da scuole o biblioteche. La struttura della chiesa, oltre a **Intendenti** e **Officianti**, prevede, tra i **Reggenti**, le cariche di **Sapiente** e **Illuminato**, mentre i **Ricercanti** sono incaricati di esplorare il mondo per acquisire conoscenze, redigere le cronache, mappare i territori, accumulare il sapere. Questi chierici difficilmente si affidano ad avventurieri o mercenari per le loro missioni esplorative, ma tendono a raggrupparsi in **Enclavi**, più o meno numerose.

A capo della struttura gerarchica si trova lo **Ierofante**, considerato uno degli uomini più potenti del continente.

Il centro di culto principale si trova sull'isola di **Mesmel**, l'**Endrochimeatron**, che ospita le **Torri della Magia**, luogo in cui si dice che i più potenti maghi si cimentino con la **Prova**, superata la quale possono accedere all'**Ultimo Arcano** e ambire all'**Immortalità**. Il tempio ospita la più grande biblioteca di tutta **ShantMaere** e racchiude, di fatto, tutto lo scibile umano. Gli **elfi** sostengono che **Ghamid** sia stato elevato a **Immortale** da una divinità elfica e dissentano sulla scelta della neo divinità di avere semplificato l'uso delle arti magiche a uso degli umani.

XERONTE

Morte, Sogni, Araldica

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Nodo, vela nera

Xeronte raccoglie le anime dei morti affinché non vengano predate o si disperdano. Pur essendo una divinità maggiore (perché invocato da tanti affinché si ricordi di loro al momento del trapasso), si colloca al servizio di **Ghamid, Maestro del Mistero** e della **Morte**, per cui opera. Il suo compito è di fare pervenire alle divinità gli spiriti dei fedeli che hanno appena abbandonato le spoglie mortali, affinché vengano giudicati e possano seguire il proprio destino. **Xeronte** inoltre è considerato araldo degli (e tra gli) dei, e molto spesso comunica con i mortali attraverso i sogni.

Il culto è diffuso ovunque, ma più che templi a lui sono dedicati altari e lapidi votive, di solito poste nei pressi dei cimiteri. Tra i **Reggenti** ci sono le cariche di **Custode** e **Araldo** e, insieme agli **Officianti**, praticano per lo più riti e cerimoniali funebri, mentre i suoi **Anemanti** cacciano attivamente i necromanti seguaci di **Tanith** e tutti coloro che esercitano le arti della non-morte. La leggenda vuole che gli **Araldi** spoglino le anime dei defunti del peso delle ultime volontà inespresse e che le inviino tramite sogni ai cari o amici rimasti.

AKHANDA

Tempo, Divinazione, Verità

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Tre gocce, spirale concentrica, meridiana

Sotto il patronato di **Ghamid** risiede la divinità che si dice regolare lo scorrere del tempo, registrare gli eventi e redigere le **Compilazioni**, in modo che il giudizio delle anime da parte degli dei sia imparziale e circostanziato dalla testimonianza dei fatti.

Il culto si appoggia alle biblioteche, ai templi e alle scuole di **Ghamid**; i suoi **Officianti**, i **Veritieri**, resi ciechi dal voto al loro dio, si occupano di registrare nelle **Compilazioni** tutti gli avvenimenti che accadono. Le leggende sostengono che i **Veritieri** siano in grado di tornare nel passato e di vivere il futuro, di comunicare tra di loro telepaticamente, indipendentemente dalla distanza che li separa, perché solo in questo modo possono fare sì che le **Compilazioni** siano redatte con esattezza cronologica e temporale.

Tra i suoi chierici militano eccezionali divinatori, secondi solo agli **Aomanti** per la capacità empatica e comunicativa con il **Tutt'Uno**.

ZALITH&NADEEN

Natura, Animali, Piante

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Ghianda con corna di cervo

Sono divinità della natura che governano sulle terre selvagge come su quelle coltivate. Sono benevoli con tutti coloro che vivono in armonia con il mondo della natura, ma si mantengono distanti dalle faccende dei mortali, limitandosi a contrastare coloro che minacciano gli equilibri naturali. Così come **Ghamid** sono divinità affini e attinenti alla vera neutralità di **Ao** e della sua emanazione divina e magica. Questo culto, popolare e conosciuto in tutta **ShantMaere**, è officiato dai **Druidi** e quindi l'organizzazione segue la struttura dei suoi **Circoli**.

Zalith è rappresentato come figura maschile, ed è dominante in autunno e in inverno, mentre **Nadeen** è di genere femminile, e governa la primavera e l'estate.

AELEA

Fato, Azzardo, Eutrapelia

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: 6 del dado, moneta bucata

Aelea, la divinità della fortuna, del fato e del destino, può apparire nelle sembianze di una persona giovane e di bell'aspetto, di entrambi i sessi, ma dall'aria distratta e pensosa. Sono pochi i templi eretti in suo onore, ma moltissimi i brindisi e le invocazioni proclamate nel suo nome.

È la divinità dei giocatori, degli avventurieri, dei mercanti e di chi, volente o nolente, si trova a sfidare il proprio destino, ed è per questa ragione che viene comprensibilmente considerata come una divinità capricciosa. **Aelea** si è legata a **Ghamid** dopo la **Guerra degli Dei**, ma non si conosce la data della trascendenza a **Immortale**.

La sua diffusione interessa la civiltà **errendt** e non solo, essendo venerata anche tra le popolazioni **norrake**, **midriane** e **sljavan**. La sua chiesa non ha **Intendenti** né **Officianti**, e i suoi pochi chierici **Erranti**, chiamati anche **Preti di Ventura**, predicano la scelta della sfida all'ineluttabilità e all'indeterminabilità del destino da parte della fortuna, vagando senza meta né scopo apparente per le regioni dello **ShantMaere**.

WOKIN

Viaggio, Libertà, Fortuna

Allineamento: Neutrale Puro

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Ponte, rosa dei venti

Wokin è la divinità delle strade, dei viaggiatori e della libertà di inseguire qualunque orizzonte ci si trovi davanti. Un detto popolare errendt dice che **Wokin** ha camminato in tondo per il mondo, ma **Oghma** ancora gli chiede di esplorare, alludendo alla fedeltà e al legame con la divinità superiore, con cui i **Viandanti**, così come vengono chiamati i chierici **Erranti** del culto, collaborano sul territorio.

La sua chiesa non è strutturata e manca di organizzazione: non esistono **Intendenti** od **Officianti**, mentre i **Viandanti** sono ospitati nelle foresterie delle chiese e dei templi di **Oghma**, offrendo in cambio la loro guida a chi si deve avventurare in luoghi sconosciuti.

I **Viandanti** di **Wokin** non perdono mai il senso dell'orientamento quando viaggiano all'aperto e conoscono sempre la direzione in cui stanno procedendo: la prima e l'ultima invocazione di chi si è perso per strada sono indirizzate al nome della divinità delle strade.

I fedeli di questo strano credo sono tutti coloro che hanno per tetto il cielo e come guida il vento, come i vagabondi, i mercanti, gli ambasciatori, gli avventurieri e chiunque si trovi in viaggio, per mare o per terra.

INANNA

Vizio, Corruzione, Ipocrisia

Allineamento: Neutrale Malvagio

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Luna sanguinante, volto (maschile o femminile) metà umano e metà demoniaco

Conosciuta anche come **Ishtar**, la **Tentatrice**, questa divinità è temuta e ufficialmente bandita dai principali territori civilizzati. I suoi fedeli perpetrano i suoi scopi alla luce del sole, nei palazzi come nei castelli, per le strade e nei mercati, nelle caserme e nei tribunali, ovunque l'avidità, la lussuria e la corruzione passano di mano in mano, si trasformano da pensiero in azione, legano le anime al cappio del peccato. Essa governa su tutti coloro che eccedono nei vizi del gioco, nell'ingordigia, nell'avidità e nella lussuria.

Seppure il culto sia quasi inesistente nelle terre selvagge, il suo clero è presente nelle città e nei regni umani, dove gli **Intendenti** sono viziosi appartenenti a qualunque ceto sociale, e i luoghi di culto, presieduti dagli **Officianti**, variano sempre, passando dalle botteghe di mastri artigiani alle sale dei castelli di nobili signori, fino alle stanze dei bordelli più eleganti e raffinati. I **Reggenti** sono spesso infiltrati negli strati sociali più abbienti e di comando, e possono facilmente coprire e finanziare gli spostamenti e le attività del clero errante, che vede tra le sue fila sia sacerdotesse sia chierici.

TANITH

Tenebre, Necromanzia, Dominazione

Allineamento: Neutrale Malvagio

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Mezzo cuore nero e mezza corona

Questa divinità oscura è l'essere più malvagio e perfido fra tutti quelli assurti allo status di divinità. I suoi epiteti più conosciuti sono **Perfida**, **Tiranna**, la **Meretrice Nera** e altri ancora. Si ha testimonianza del suo status di **Immortale** prima della **Guerra degli Dei**, ma non è ben chiaro da quale regione provenga né chi fosse in vita.

Tanith è la regina delle arti necromantiche, del regno delle tenebre e della dominazione e le schiere di non-morti animate nel suo nome sono legioni immense.

Il suo culto agisce nell'ombra e i luoghi sacri a lei dedicati sono pochi e segreti, anche se gira ormai voce che in **Eeskelja**, sotto la città di **Khera**, ci sia una intera necropoli in cui vengono officiati i suoi riti.

Non è chiara la diffusione dei suoi adepti e adoratori, anche se ultimamente nello **Mittenzilt** è all'ordine del giorno la scoperta e lo smantellamento di sette in cui viene adorata e servita. Si dice che gli sciamani **pelleverde** delle **Erdfels** innalzino altari in suo onore, che ci siano templi lungo tutte le **Olenfels**, oltre che nelle profondità delle giungle di **Lljozaga** e lungo le aspre colline dell'**Erdzilt**, regione in cui **Tanith** è venerata anche da creature mostruose dotate di intelletto e di capacità magiche.

Gli **Intendenti**, diffusi nelle città e nei centri abitati, sono in genere cittadini che, venuti a conoscenza o coinvolti a forza nel culto, contribuiscono al mantenimento per paura di essere denunciati o sotto minaccia di essere trasformati in non-morti. Gli **Officianti** compiono riti di sangue e sacrifici umani, mentre i **Reggenti**, chiamati anche **Tanibiti**, cospirano con altri culti malvagi e organizzano la rete di chierici **Erranti**, le famigerate **Mortombre**, agenti sicuri e affidabili per portare avanti i loro oscuri piani. **Tanith** è una forza dominatrice anche tra gli **Immortali**, e sotto la sua ombra si tessono le più spaventose trame contro la civiltà e l'esistenza della vita stessa.

RHAZKA

Guerra, Sangue, Massacro

Allineamento: Caotico Malvagio

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Tre teschi in pila

Rhazka è un dio rabbioso e sanguinario, che non conosce altra risorsa o possibilità se non lo scontro, il combattimento e la guerra. Egli si impone di distruggere ciò che le altre divinità hanno creato o che proteggono. Non è chiaro da dove provenga o in quale data sia ascenso a divinità, ma il suo culto non è accettato in buona parte dello **ShantMaere**, in particolare dalle civiltà errendt e midriana. Nell'**Erdzilt**, però, esistono diversi templi fortificati in cui operano gli **Officianti**, tra cui il **Tempio di Spine**, nei pressi della città di **Gudiena**, nello **Dvaras**. La ferocia del clero non permette un'organizzazione gerarchica del culto precisa, gli **Officianti** sono i chierici che non possono più combattere sul campo di battaglia, mentre i migliori combattenti tra i suoi chierici vengono appellati come le **Furie** di **Rhazka**. I **Reggenti** possono appartenere agli **Officianti** o alle **Furie**.

AZHBAN

Tradimento, Vendetta, Inganno

Allineamento: Caotico Malvagio

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Pugnale a due lame ricurve

Azhban è il dio astuto dell'inganno e delle spie, degli avvelenamenti e della cospirazione. Il suo culto è una setta segreta, molto spesso il suo credo è diffuso attraverso le gilde dei ladri di città in città, fino a giungere alle terre più desolate e lontane. I suoi templi e luoghi di culto sono nascosti ma diffusi in tutto lo **ShantMaere**, le loro comunicazioni, al pari di quelle dei **Ladri**, utilizzano simboli di difficile interpretazione. Gli Intendenti sono spesso **Ladri**, e spesso tra questi si mescolano i **Reggenti**, conosciuti anche con l'appellativo di **Assi**. I chierici **Erranti**, chiamati anche **Fanti**, sono abili nel fomentare gli animi nelle piazze e muovere il popolo al tumulto, così come a raccogliere informazioni utili, istigare la vendetta, ingannare e tradire per il raggiungimento dell'obiettivo. Molto spesso **Azhban** e **Rhazka** uniscono le loro forze, completando ciascun le lacune dell'altro, per formare celle operanti specializzate e molto pericolose.

ZELDRA

Dolore, Crudeltà, Astuzia

Allineamento: Neutrale Malvagia

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Ramo spinoso attorno a lacrima

Zeldra, le cui origini sono pressoché sconosciute, è astuta e spietata, e si aspetta che i suoi fedeli siano scaltri, crudeli e superiori alle altre razze, senza lasciare spazio a sentimenti come l'amore e la pietà. È considerata come l'incarnazione del male assoluto tra gli **eldraak**, e spesso mette i suoi fedeli l'uno contro l'altro, godendo della loro lotta per la sopravvivenza e la supremazia. I suoi seguaci la odiano e la venerano per paura e desiderio di potere. **Zeldra** richiede spesso sacrifici umani, talvolta del sangue del suo stesso popolo, e viene rappresentata da un'affascinante e temibile femmina **eldraak**.

GAARKH

Forza, Conquista, Schiavitù

Allineamento: Caotico Malvagio

Diffusione: ShantMaere

Simbolo: Fiamma e tre lance

È la principale divinità dei **pelleverde** in genere, e appare come un orco dalla pelle scura e con indosso una grossa armatura completa.

Gaarkh richiede ai suoi fedeli di essere forti, di eliminare i deboli e di reclamare ogni territorio ritenuto di sua legittima proprietà (praticamente tutti). Gli orchi covano un odio particolare per elfi e nani, i primi per la loro grazia e bellezza, i secondi perché contendono loro il dominio delle montagne.

SEZIONE PER IL DUNGEON MASTER

INDICE DM

[AO PRINCIPIO E FINE](#) p.38

[GLI AOMANTI](#) p39

[SACRE RELIQUIE](#) p40

AO: PRINCIPIO E FINE

La teogonia (ovvero la narrazione delle origini degli dei) è tanto semplice quanto banale: le divinità non esistono e non sono mai esistite.

Esiste solo **Ao** in quanto **Magia**, principio, essenza e fine di tutte le cose. Ed è inspiegabile e inconoscibile anche per il **DM**. È il limite.

Le divinità non sono altro che la rappresentazione che i fedeli e i seguaci hanno creato e consolidato nel corso tempo attraverso la magia e i rituali magici.

Alcuni individui (chierici, maghi, elfi, etc...) sono dotati della capacità (chiamiamola mana, o non chiamiamola affatto, in quanto è un dato di fatto che alcune Classi dei Personaggi hanno capacità magiche) di utilizzare e manipolare la magia, e quindi di interagire direttamente e inconsapevolmente con **Ao** e non con una divinità.

Ipotizziamo che il primo di questi manipolatori di magia abbia pensato che il sole e i suoi raggi sono benefici al punto tale da essere riuscito a lanciare un semplice incantesimo di luce: questo evento rappresenta la nascita del culto primitivo (potrebbe essere il caso di **Vintheus**, idealizzato appunto con il sole), incomincia a delinearne i poteri e gli scopi; i chierici che verranno dopo di lui si adatteranno a questi primi precetti (giusti, perché supportati dalla magia che si crede di essere dello stesso **Vintheus**) e li amplieranno, li arricchiranno e li tramanderanno, organizzando le gerarchie della chiesa, cercando di assolvere ai compiti che loro stessi, nella loro idea della divinità, si sono dati.

Quindi le divinità sono come statue scolpite nella materia magica di **Ao** dalla mano del fedele, dall'idealizzazione che una cultura, una popolazione si è creata, nel corso del tempo, del proprio dio.

I **Maghi** e gli incantatori arcani, invece, non focalizzano le proprie capacità magiche sull'idealizzazione di un dio o di un concetto divino, bensì sull'osservazione di elementi e fenomeni naturali inspiegabili e considerati connessi alla **Magia**: la perfezione degli esagoni delle celle delle api, la capacità dei ragni di tessere complicate tele, la sezione aurea, etc...

Questi aspetti della natura vengono interpretati dagli incantatori arcani come un codice che, riportato nelle formule che ricoprono i loro libri di incantesimi, permette loro di lanciare gli incantesimi. Paradossalmente chi utilizza la magia arcana è più vicino alla verità assoluta di quanto lo possa essere un chierico, ma il fatto che anche un mago creda in un qualche dio, unifica di fatto l'errore di fondo e di interpretazione commesso delle due classi di utilizzatori di magia.

Questo di per sé potrebbe essere la trama principale di qualunque campagna: pensate a un mondo in cui gli dei esistono e concedono poteri straordinari ai propri adoratori, quando invece la realtà è tutt'altra cosa. Come reagirebbero i **Personaggi** a questa scoperta? Andrebbero in giro a rivelare il segreto ai quattro venti? Verrebbero creduti? E allora **Ao** che cos'è? Chi sono i chierici che lo venerano, nascosi sulla misteriosa isola di **Aond**?

GLI AOMANTI

Gli **Aomanti** (citati nel precedente modulo **CHETS1 – Modulo Ambientazione**) sono proprio coloro che, per un motivo o per un altro, sono a conoscenza della verità. Il loro scopo è di capire la vera natura di **Ao**, ma non rappresentano il suo clero nel senso stretto. Sono neutrali nelle contese tra i diversi culti, perché consapevoli che le religioni e le ideologie religiose sono semplici trasposizioni del credo e del volere dei popoli e delle creature che hanno idealizzato (attraverso la storia, la cultura e la società) i concetti e i fondamenti che hanno dato vita alla divinità e alla sua chiesa.

Gli **Aomanti** sono dotati di poteri straordinari (considerateli come multi-classe chierici/maghi/mistici) e sono a caccia di possibili **risvegliati**, ovvero di coloro che hanno compreso la verità e si trovano senza guida e senza punti di riferimento.

Dove possa condurre la ricerca degli **Aomanti** è volutamente lasciato alla scelta di ciascun **DM**, ma può rappresentare un imprevedibile e sconcertante background degli eventi principali, che può emergere come tema principale e determinante l'esito della campagna e forse dell'esistenza stessa del mondo.

Il ruolo di **Immortale**, trattato sul manuale di **Dark Dungeons**, non è previsto per i **PG** in questa ambientazione, ma è chiaramente lo stimolo e l'obiettivo che può spingere il party ad azioni eroiche e degne di riconoscimento... La triste realtà, come abbiamo visto, non prevede però paradisi o status divini a cui accedere a fine carriera. Al massimo i **PG** possono giungere alla conoscenza ultima, scoprire che è l'illusoria riflessione di **Ao** a sorreggere il credo di tutti i fedeli delle terre conosciute, e che non c'è risposta se un'ulteriore domanda: che cos'è davvero **Ao**... E, se possibile, cosa può esserci oltre?

La carriera di **Aomante** può sostituire quella di **Immortale** mantenendo le regole presenti sul manuale ufficiale, oppure potete inventarvi regole del tutto nuove, quello che conta è il valore narrativo che questo gruppo di **PNG** assume nel contesto dell'ambientazione.

SACRE RELIQUIE

Gli esempi di oggetti sacri presenti nel volume sono pochi, ma è semplice trasformare i semplici oggetti magici in oggetti consacrati o reliquie. L'elenco presente nella sezione per i giocatori vuole servire da spunto per una ricerca più approfondita tra gli utensili, gli attrezzi e gli arredi medioevali, per raggiungere un maggiore dettaglio.

Gli oggetti consacrati possono essere armi o armature, ma anche suppellettili o arredi (arazzi, altari, etc...). Oltre a un bonus numerico per l'attacco o la difesa, hanno un ulteriore potere magico (gli oggetti fissi o difficilmente maneggiabili ne possono avere due o tre), che può variare a seconda della vostra fantasia o alle esigenze della campagna.

Le reliquie sono cosa ben più seria e, a meno che il chierico che la usa sia perfettamente allineato moralmente alla divinità, c'è la possibilità che la reliquia non funzioni o non si attivi.

| | | |
|----|----|----|
| LB | NB | CB |
| LN | NN | CN |
| LM | NM | CM |

LB: Legale Buono, **NB:** Neutrale Buono, **CB:** Caotico Buono, **LN:** Legale Neutrale, **NN:** Neutrale Neutrale (Neutrale Puro), **CN:** Caotico Neutrale, **LM:** Legale Malvagio, **NM:** Neutrale Malvagio, **CM:** Caotico Malvagio

Per ogni cella di distanza tra l'allineamento morale del chierico e quello della divinità esiste la probabilità del 25% di insuccesso.

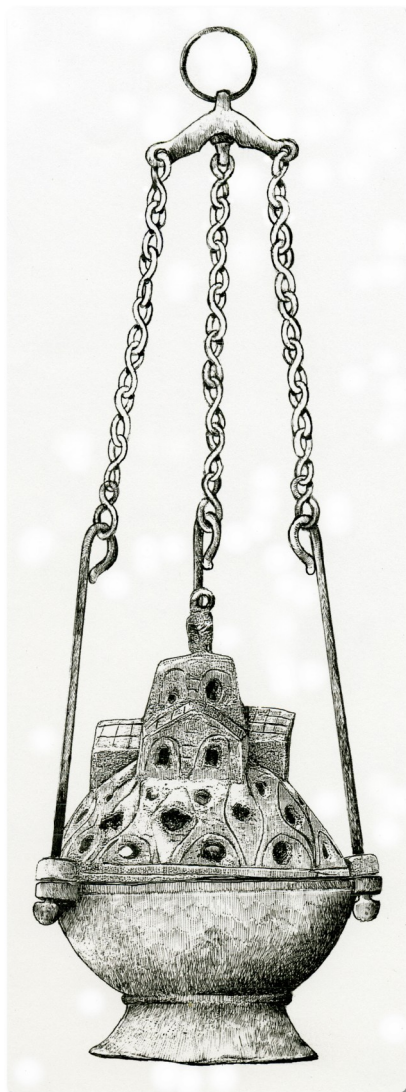
Le **reliquie**, così come gli oggetti consacrati, possono presentarsi sotto le più svariate forme e avere diversi poteri ma, per non sbilanciare la classe del personaggio del chierico, dovrebbero portare un beneficio comune a tutto il party, o comunque non solo al chierico, fornendo un supporto importante magari proprio nel momento del bisogno.

Una reliquia quindi potrebbe restituire a un **PG** un livello perso in seguito a un risucchio di energia (come l'incantesimo *Restore*), aumentare una caratteristica di un **PG**, resuscitare un **PG** (come l'incantesimo *Raise Dead Fully* o il suo inverso, *Obliterate*, nel caso di una **reliquia** malvagia), etc...

L'effetto potrebbe essere specifico contro qualche tipo di creatura o allineamento morale o in conseguenza a qualche situazione specifica (i nemici che profanano il tempio sacro, etc...)

Le **reliquie**, però, forniscono questo specifico potere una sola volta al chierico, dopo di che necessitano di tempo e di un luogo sacro per ricaricarsi.

A livello narrativo funzionano una volta ogni nuova generazione, per giustificare la bramosia della ricerca da parte di ciascun culto. Il loro valore può a volte giustificare anche lotte intestine all'interno della **Chiesa** per assicurarsene il possesso, di solito accompagnate da accuse di eresia e da tradimenti, ricatti, omicidi e persecuzioni.



Per fare un esempio, ecco i poteri concessi dalla reliquia di **Morrigan**, descritta a pagina 16, il **Turibolo di Eisenhorm**:

>>> Il **Turibolo** funziona solo con i chierici di **Morrigan** e si attiva solo quando è usato per scacciare i non-morti.

>>> Quando utilizzato per scacciare i non-morti lancia un incantesimo *Benedizione* (segue le regole del manuale, ma funziona anche per chi è già ingaggiato in combattimento).

>>> Il **Turibolo** garantisce automaticamente due livelli in più ai soli chierici allineati con la divinità, cioè di allineamento **Legale Neutrale**; per gli altri bisogna calcolare la percentuale di fallimento a seconda delle celle di distanza della tabella precedente.

>>> A meno che il risultato del primo tiro per scacciare non sia un **2**, la **reliquia** consente un secondo tentativo contro lo stesso bersaglio o lo stesso gruppo di non-morti (si può prevedere un costo in **PF** pari al livello del chierico).

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.

Copertina: "Circle and Triangle" by billjacobus1 is licensed under CC BY 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/67513462@N00/125074961>

Pag 8: "Gothic Church" by Fr Antunes is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/12285897@N00/3628426760>

Pag 16 e 41: "Reconstruction drawing of South Shropshire Censer Cover (FindID 79633).jpg" by Birmingham Museums Trust, Peter Reavill, 2005-07-19 09:19:52 is licensed under CC BY-SA 2.0

>>> <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=55842629>

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/>)

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

Un ringraziamento particolare va a **Morrigan** e **Vintheus** (li cito in ordine alfabetico e lo scrivo per non generare invidie nelle schiere dei fedeli) per avere sostenuto con i loro precetti e insegnamenti, la campagna tutt'ora in corso mentre termino di redigere questo terzo volume.

Ringrazio **Neekal**, che più volte ci ha soccorso durante un divertente spin-off della campagna. Inoltre **Neekal** è alta, bionda e b(u)ona: se proprio non sapete chi scegliere come divinità pensate all'emozione nell'inginocchiarvi davanti a cotanta beltà.

Ancora un grazie a **Inanna** (anche nota come **Ishtar**, alta pure lei, ma bruna e solo bona, perché ha un caratteraccio e vizi davvero pericolosi per i comuni mortali) che durante lo svolgimento degli eventi ha conquistato, oltre a una contea a ovest di **Alarnish**, anche il cuore di un chierico del gruppo... Che **Ao** ci protegga sempre dal vizio e dalla corruzione!

LE TERRE DI SHANTMAERE PANTHEON

I razziatori norraki venerano il fulmine e la tempesta di Anvhar, il popolo midriano tende alla luce di Vintheus. Gli errendt sono più precisi e rigorosi nella loro fede in Morrigan, impavidi e coraggiosi al fianco di Neekal. A est ci sono gli sljavan, asceti al seguito del Re Prete e roteanti dervisci agli ordini di Zhamitrio, idealisti persi e disorganizzati. Gli zhaidi si prostrano alla dottrina del Profeta, che comanda nell'ombra gli uomini-serpente e la loro regina, Ysssha. Tutte queste divinità, e molte altre ancora, abitano i Piani Esterni, si contendono le Terre di ShantMaere, portando avanti ciascuna la propria agenda.

C'è un'entità che le accomuna tutte tra loro, qualcosa che sta oltre la comprensione dei mortali, qualcosa di più grande e più forte di un dio, che tutti i popoli, le genti e le bestie della terra, del cielo e del mare conoscono con il nome di Ao, il Tutt'Uno.

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.

