

LE TERRE DI SHANTMAERE ANNALES



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

#CHETS4 - 1^a Edizione Agosto 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

Da dove vengono i popoli che abitano le **Terre di ShnatMaere**? Quale storia li accomuna e li divide? In quale passato affondano le radici del bene e del male?

A tutte queste e alle molte altre domande sulle origini del mondo, prova a dare risposta il presente modulo, in cui viene determinata la linea temporale dei principali eventi accaduti dalla notte dei tempi.

I fatti riportati danno coerenza e fondamento agli eventi presenti e al *modus operandi* degli attori che si muovono sulla scacchiera geopolitica (popoli, nazioni, culti, etc...) e servono da spunto per ulteriori dettagli e approfondimenti che possono arricchire la campagna e l'esperienza di gioco.

Viene inoltre riportato il **Calendario** ufficiale di **ShantMaere** (già presente nel primo modulo della serie, **CHETS1**), con i nomi dei giorni e dei mesi, corredati dalle date delle principali feste stagionali. Viene stabilito l'anno **1.457** come inizio del gioco, che si tratti di un'avventura one-shot o la partenza di una lunga e avvincente campagna.

Il presente modulo **Annales**, integrato ai precedenti moduli pubblicati della serie **CHETS**, fornisce materiale aggiuntivo all'ambientazione e maggiori dettagli per la personalizzazione delle avventure.

INDICE

[CALENDARIO](#)
[ANNALES&CRONACHE](#)
[PREISTORIA](#)
[STELLE CADENTI](#)
[IL GRANDE GELO](#)
[IMPERO ERRENDALT](#)
[LA GUERRA DELLE TRE RAZZE](#)
[LA GUERRA DEGLI DEI](#)
[L'INVASIONE MIDRIANA](#)
[LA CADUTA DELL'IMPERO](#)
[LA NUOVA ERA](#)
[LO SCISMA DEI NANI](#)
[LA FONDAZIONE DI ALARNISH](#)
[VOCI DALL'EST](#)
[IL PRESENTE](#)
[IMMAGINI&LICENZE](#)
[SITOGRAFIA&RINGRAZIAMENTI](#)

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

CALENDARIO

ANNO 1.457

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

A

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

B

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

C

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

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

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

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

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

E

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

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

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

D

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

A	19 Mabraio – Equinozio di Primavera
A	21 Laggio – Solstizio d'Estate
A	Festa di Mezzinverno
B	Festa di Pratoverde
C	Festa di Mezzestate

A	20 Settembre – Equinozio d'Autunno
A	19 GENNEMBRE – Solstizio d'Inverno
D	Festa di Granraccolto
E	Festa della Luna
*	Luna piena (il ciclo lunare è di 32 giorni)

60min/ 1h >>> 24h/1 giorno >>> 7gg/1 settimana >>> 4 settimane/1 mese >>> 12 mesi/anno >>> 1 anno = 336 gg

ANNALES&CRONACHE

LE FONTI ANTICHE

Aggiornato da Yllpara Dushku, Anno 1.448, Prush (Mesmel)

La storia conosciuta prima dell'**Anno Zero** si basa quasi interamente sull'opera *Annales et Historia dello ShantMaerrent* di **Aqab Haarlock**, la cui compilazione segna, di fatto, una nuova era, la cui numerazione parte proprio dall'anno di uscita dell'opera citata.

Lo storico si è impegnato anche negli anni successivi nel tenere traccia di una storia del mondo, fino a quando non ha consegnato il pesante fardello allo **Ierofante Endri Leka**, a capo del culto di **Ghamid**, sull'isola di **Mesmel**, dove si dice che **Haarlock** sia infine spirato. La redazione delle *Cronache di ShantMaere*, così come le conosce il volgo comune, ha beneficiato dell'opera dei **Veritieri**, anche se le **Compilazioni di Akhanda** sono riservate al solo giudizio degli dei, affinché possano giudicare correttamente le anime che **Xeronte** porta loro.

Le razze semi-umane non accettano interamente i fatti qui riportati, considerandosi più antichi della razza umana. Sia gli **elfi** sia i **nani** sostengono di essere stati i primi abitanti di **ShantMaere**, mentre gli **halfling** a volte sostengono di essere giunti in concomitanza degli uni e a volte degli altri.

Gli **elfi** narrano di essere discesi dalle stelle a cavallo dei **Draghi-Luce**, mentre i **nani** sono convinti di essere stati forgiati nel **Fuoco Primordiale** e di essere risaliti in superficie dalle profondità della terra. L'unico fatto certo è che nelle prime opere storiografiche le razze semi-umane sono presenti e descritte come popolazioni stanziali, contraddistinte da una lunga e consolidata tradizione e cultura.

Il presente libello è ovviamente un sunto degli innumerevoli tomi che sono stati scritti e che sono consultabili presso la biblioteca dell'**Endrochimeatron** sull'isola di **Mesmel**.



PREISTORIA

Secondo gli studi e le divinazioni effettuate da **Haarlock**, il continente di **ShantMaere**, così come è conosciuto oggi, si è originato da una massa unica di terra: non esistevano le isole di **Mesmel** ed **Eeskeljia**, così come gli arcipelaghi a sud e a ovest.

Una sola catena montuosa, da nord a sud, attraversava questa unica e immensa landa.

Nel corso dei millenni la terra si è trasformata, assumendo la conformazione conosciuta oggi.

Il saggio di **Errendalt** adduce la trasformazione all'intervento degli **Dei** che, a quel tempo, hanno abitato il mondo, trasformandolo in un terribile teatro di guerra.

In questo arco di tempo la catena montuosa centrale si è spaccata in due, originando le catene dell'**Olenfels** a ovest e dell'**Erdfels** a est, che, dividendosi, hanno lasciato un'immensa depressione, riempita dal **Mare Interno**. Il **Mesmel**, l'**Eeskeljia** e l'**Arcipelago di Atalar** si sono staccate dal continente, così come **Golnedra**, **Lljozaga** e le isole ghiacciate del nord.

-5.000 ALL'ANNO ZERO

Haarlock fa risalire a questa data antichi manufatti e monumenti di **elfi** e **nani**, come testimoniato nella sua celeberrima opera, oltre alle tracce della presenza di popolazioni umane primitive, organizzate in tribù nomadi di cacciatori e raccoglitori.

-4.000 ALL'ANNO ZERO

Gli **zhaidi** giungono da sud-ovest e colonizzano il continente a partire dall'isola di **Mesmel** e dall'**Arcipelago di Atalar**, fino all'attuale **Parsabad**. **Haarlock** ipotizza che ci siano stati feroci scontri tra le fazioni zhaide per il dominio e il controllo del territorio. L'espansione degli **zhaidi** si arresta alle paludi del **Parsabad**, contenuta a nord dalle popolazioni **Errendt** e a ovest dai **nani di KharAdras**. Si ipotizza che una fazione zhaida abbia intrapreso l'esplorazione via mare del resto del continente, arrivando e stabilendosi sulle coste est, nell'attuale **Maraghar**.

STELLE CADENTI

-3.500 ALL'ANNO ZERO

Haarlock ipotizza che nello **Mittenzilt** le foreste elfiche ricoprissero le pianure dalle **Olenfels** alle **Erdfels**, e che gli elfi abitassero la **Foresta di Wingen** e i territori dell'**Erdzilt**. In questo periodo si ha la prima testimonianza della presenza degli **Eldraak** nei territori intorno alla **Foresta di Wingen** e le adiacenti montagne dell'**Erdfels**. Alcuni ritrovamenti archeologici ne collegano l'esistenza alla figura di **Zeldra, Sacerdotessa e Custode dell'Albero** del clan **Eldryn**, il clan maledetto il cui **Albero Sacro** si dice essersi tramutato nella **Malapianta**. Gli **eldraak**, seppure abbiano colonizzato il sottosuolo della foresta e si nascondano sotto le montagne, esercitano la loro malevola influenza in superficie, rendendo la **Foresta di Wingen** un luogo pericoloso ed esiziale.

Gli **elfi**, seppure consapevoli degli eventi legati alla nascita della razza maledetta, ne custodiscono gelosamente il segreto e sono reticenti a parlarne (se ne ritrova traccia in qualche antico canto e in leggende ormai sbiadite dal tempo).

-3.000 ALL'ANNO ZERO

A quest'epoca risalgono i primi reperti di manufatti e di monumenti umani, testimonianza delle prime comunità stanziali, sorte intorno alle coste meridionali del **Mare Interno**. Le foreste dello **Mittenzilt** incominciano a essere abbattute per fare posto alle coltivazioni umane.



IL GRANDE GELO

-2.500 ALL'ANNO ZERO

Inizia il periodo del **Grande Gelo**, il **Mar Norrako** si ricopre di ghiacci, consentendo l'arrivo delle tribù barbare che si insediano nella parte settentrionale dello **ShantMaere**. I **Norraki** hanno scacciato gli **Elfi Grigi** al di là del **Canale Interno** e si sono scontrati con gli **errendt** che, consolidata la propria presenza lungo le coste meridionali del **Mare Interno**, erano impegnati nella conquista dei territori meridionali.

La discesa dei guerrieri norraki da nord fomenta l'invasione dei **pelleverde** nei territori del regno di **KharAdur** che, minacciato anche dagli **eldraak**, rimpicciolisce dentro confini sempre più stretti.

- 2.300 ALL'ANNO ZERO

Gli **elfi** hanno visto ridursi drasticamente i territori sotto il loro controllo in seguito alla colonizzazione umana del continente e il disboscamento di aree sempre più ampie.

I **Veggenti** leggono nelle stelle la **Profezia dei Due Regni** e gli **elfi** si dividono, fondando **Loranthiel** a sud ed **Elenthiel** a nord.



IMPERO ERRENDALT

- 2.000 ALL'ANNO ZERO

A questa data **Haarlock** ritiene che le tribù errendt controllino, di fatto, il territorio conosciuto come **Mittenzilt** (compreso tra le coste del **Mare Interno** e l'attuale **Baia di Vingarro**, e tra le due catene montuose **Erdfels** e **Olenfels**, con le eccezioni della **Foresta di Wingen** e di **Loranthien**), il **Fanagh** e la **Dragovia**. Seppure ancora diviso in regni talvolta in lotta tra loro, il **Mittenzilt** presenta un senso di unità, segno precursore dell'**Impero di Errendalt** prossimo a formarsi.

I territori dell'**Erdzilt**, popolati dall'etnia **sljavan**, non seguono il percorso di unificazione in corso nel **Mittenzilt** e restano organizzati in comunità isolate e in competizione tra loro per la sopravvivenza e il controllo del territorio. A quest'epoca risalgono i primi reperti di manufatti e di monumenti provenienti dall'isola di **Eeskeljia**.

Nel sud-ovest imperversano gli scontri tra le fazioni zhaide, elemento che, insieme alla presenza degli **errendt** in **Dragovia** e all'intervento di **nani** ed **elfi**, impedisce l'espansione del **Parsabad** a nord.

Haarlock fa risalire a quest'epoca l'ascesa di **Ysssha** e del suo clero.

- 1.800 ALL'ANNO ZERO

I **norraki**, precedentemente sconfitti lungo le coste del **Mare Interno**, provano la conquista del **Sendrak** e del **Toldrak**, gettando la regione in un lungo periodo di instabilità e turbolenza. La guerra fra uomini avvantaggia i **pelleverde**, che consolidano la loro presenza nel nord delle **Erdfels**, fino a spingerli a tentare la conquista di **KharAdur**.

- 1.500 ALL'ANNO ZERO

Seconda invasione dei **norraki**, che questa volta sbarcano oltre il **Canale di Drak** e sulle coste dell'**Eeskeljia**, oltre che invadere nuovamente **Sendrak** e **Toldrak**. La conquista norraka si scontra però con la resistenza delle città dello **Skjaldrak** che, fortificate dietro spesse mura e supportate dallo spirito autarchico, resistono ai barbari razziatori.

I **norraki** giungono fino alle coste di **Dzerumi** e **Dvaras**, mischiandosi alla popolazione locale (appartenente al ceppo errendt) lungo l'avanzata e contribuendo allo sviluppo dei regni dell'est.

I **pelleverde**, approfittando della confusione portata dai barbari del nord, attaccano e respingono a sud i **nani**, consolidando la propria posizione nelle **Erdfels**.

- 1.000 ALL'ANNO ZERO

Le guerre interne nel **Mittenzilt** hanno fine e sorge l'**Impero di Errendalt**. A questa epoca, non si conosce però l'anno preciso, risale la posa della prima pietra della città di **Errendalt**, capitale dell'omonimo regno.

LA GUERRA DELLE TRE RAZZE

- 850 ALL'ANNO ZERO

Scoppia la prima **Guerra delle Tre Razze**: in seguito al consolidamento dell'impero gli **errendt** avviano un processo di espansione territoriale, cercando di prendere il controllo di foreste e montagne e scatenando una reazione armata da parte degli elfi di **Loranthien** e i nani di **KharAdras**. Il **Fanagh** e il **Keenagh** vengono annesse all'Impero. Lungo i confini sud di questo territorio avviene uno scontro cruento con il **Parsabad**: L'**Errendalt** firma la pace con **nani** ed **elfi**, rinunciando all'invasione delle loro terre in cambio dell'alleanza contro gli **Issshlim**.

- 780 ALL'ANNO ZERO

Sull'isola di **Mesmel** compare il clero di **Ghamid**, al cui culto e onore vengono innalzate le **Torri Misticarie**, tempio in cui si raccolgono le conoscenze arcane e divine e in cui le arti magiche vengono suddivise in scuole ed evolvono nelle complesse pratiche utilizzate da incantatori e chierici. Pur essendo **Ghamid** una divinità neutrale i saggi legano la sua comparsa a un evento astronomico, la comparsa di una nuova stella in cielo, chiamata **Sejadhu** (*magia buona*).

- 650 ALL'ANNO ZERO

A quest'epoca lo storico **Haarlock** fa risalire gli eventi conosciuti come la **Notte di Morte**: il cielo ad est si copre d'ombra per diverse settimane e contemporaneamente tempeste improvvise avvolgono l'**Eeskeljia**, isolandola dal resto delle **Terre di ShantMaere**. I primi a recare notizie riguardanti il territorio sono gli **Aomanti di Aond**, che annunciano l'avvento della dea **Tanith** nel mondo. La civiltà del **Qashar** si estingue improvvisamente, lasciando a testimonianza della passata esistenza, strane vestigia e rovine su cui aleggia una antica maledizione. Da allora l'**Eeskeljia** e il **Maraghar** sono oggetto di storie e leggende riguardanti le arti necromantiche e i raccapriccianti riti che si compiono in nome della dea della non-morte **Tanith**.

LA GUERRA DEGLI DEI

- 600 ALL'ANNO ZERO

L'intero **ShantMaere** è sconvolto da uno scontro tra divinità che interessa tutto il continente e che assume connotazione di leggenda: le poche storie, poesie e canzoni esistenti narrano di uno scontro tra le divinità **Superne** e **Inferne**, conosciuta come **Guerra degli Dei**.

Da est a ovest, da nord a sud il continente è sconvolto da scontri e tumulti, i cieli sono solcati da demoni e cavalca-draghi elfici, dalle paludi del **Parsabad** emergono i **naga** guerrieri e le streghe **nagine**, da est si riversano eserciti di non morti, affrontati da nani ed elfi, i **Magli di Morgradim** e gli **Elfi delle Stelle**, così come dagli eroi umani, la valorosa **Neekal** e il tenace **Vintheus**. Secondo **Haarlock** in quegli anni molte divinità scompaiono e si succedono nei pantheon di **ShantMaere**, anche se le fonti sono in realtà imprecise e vaghe. L'isola di **Aond** compare nel **Mare Interno** da un giorno all'altro, gli **Aomanti** fanno la loro comparsa tra i popoli dello **ShantMaere**.

L'INVASIONE MIDRIANA

- 400 ALL'ANNO ZERO

Haarlock fa risalire a questa data i primi avvistamenti e i primi scontri con gli invasori **midriani** lungo le coste est del continente, dall'isola di **Eeskeljia** fino allo **Dvaras**.

- 200 ALL'ANNO ZERO

In questi anni avviene l'invasione di **ShantMaere** da parte di **Midria**: la supremazia dell'**Errendalt** cede alla forza militare **midriana** che sul continente fonda il **Mouen** e nelle isole del sud **Golnedra**, **Estegna** e **Lljozaga**.

Lo storico adduce la caduta dell'**Impero** anche alla guerra intestina scatenatasi al suo interno, combattuta da fazioni errendt interessate unicamente ad approfittare della guerra per salire al potere, in lotta fra loro stesse e divise contro la minaccia comune rappresentata dai **Midriani**.

- 150 ALL'ANNO ZERO

Le turbolenze politiche e sociali di questi anni convincono gli halfling ad abbandonare le pendici delle **Erdfels** e la regione della **Foresta di Wingen** per un luogo più sicuro, ai confini dei regni di nani ed elfi, con cui si alleano per garantire un'adeguata protezione alla loro nuova casa, **Hinbur**.

LA CADUTA DELL'IMPERO

- 100 ALL'ANNO ZERO

Assedio della città di **Errendalt** e disfacimento del regno che si disgrega in regni autonomi: la provincia al confine con il **Mouen**, prende il nome di regno di **Marsberg**.

Contemporaneamente alla frantumazione dell'Impero nel **Mittenzilt** scoppia la **Guerra del Nord**, in cui gli elfi di **Elenthiel** si trovano stretti tra la morsa dell'espansione umana da sud e quella degli **skjalorn** da nord: lungo le coste del **Mare Interno** si muovono agenti parsabadi e kemeriti che incitano alla conquista delle foreste elfiche del nord, e che, raggiunte le orecchie **skjalorn**, trovano sostegno e alleanza.

A est **Zaslavia** e **Jalizava** conoscono un periodo di espansione verso l'**Eeskelija**, ma le paludi del **Qashar** inghiottono le spedizioni di esplorazione, rimanendo un territorio misterioso e sconosciuto, dalla nomea famigerata.

Lo **Skjaldrak** è invaso dai **pelleverde**, le comunità umane si chiudono in un regime di autarchia presente ancora ai giorni nostri, resistendo con tenacia nelle città-stato fortificate.

A ovest il **Parsabad** attacca la **Dragovia** che, aiutata da **elfi** e **nani**, si oppone all'espansione degli **issshlim**.

- 50 ALL'ANNO ZERO

Elenthiel rompe l'assedio dei regni confinanti e l'isolamento grazie alle proprie flotte e acquisisce la supremazia sui mari. L'arrivo di una galea elfica a **Extremira**, capitale di **Golnedra**, sancisce una nuova era per gli **Elfi Grigi**, conosciuti da allora anche come **Elfi di mare**. Il **Mouen**, forte delle vittorie ottenute sugli **Errendt**, dichiara guerra a **Loranthien**, nel tentativo di aumentare i propri possedimenti.



LA NUOVA ERA

ANNO ZERO

L'esploratore **Aqab Haarlock** ritorna dopo un viaggio in giro per le **Terre di ShantMaere** durato oltre venti anni. Al rientro nella città di **Errendalt** (situata sulla sponda settentrionale del **Lago di Vintzgardt**, rinominato in *Vincegar* dai midriani) disegna la prima mappa del mondo, corredandolo di un trattato e una collezione di oggetti, tradizioni e leggende raccolte strada facendo. Il mondo è ormai svelato nella sua interezza, benché rimanga un continente pieno di misteri in attesa di essere scoperti.

La città di **Errendalt** viene distrutta durante la guerra tra il **Mouen**, il **Marsberg** e **Loranthien**. L'aiuto degli **Elfi Grigi** nel bloccare i commerci via mare porteranno alla sconfitta del **Mouen**, che però distruggerà l'antica capitale dell'**Errendalt**, posta sul confine con l'odiato nemico.

ANNO 1

Aqab Haarlock, rifugiatosi lungo le sponde del **Mare Interno**, compila e redige un nuovo calendario, che viene presto adottato in tutte le terre di **ShantMaere**. Nello stesso anno avviene la fondazione di **Gottinbach**, nuova capitale del **Marsberg**.

ANNO 159 - 165

A questa data risale la fondazione della **Sala del Labirinto di Golnedra** da parte dei nani di **KharAdur**, di cui un clan fonda una **Loggia Massonica della Pietra**, costituita da un circolo ristretto di membri dedito alla conoscenza dei segreti delle pietre.

Da questo momento in avanti i **nani** (sia dell'est sia dell'ovest) si vedono commissionare sempre più spesso lavori di costruzione per i nascenti regni umani.

LO SCISMA DEI NANI

ANNO 438 - 446

I **pelleverde** dello **Skjaldrak** attraversano il **Maraghar** verso oriente, minacciando le terre del sud, lo **Dvaras** e le coste sullo **Stretto di Esmoriz**, ma vengono respinti grazie agli aiuti militari inviati da **Mouen**, da **Golnedra** e da **Lljozaga**.

Il **Cormery** diventa un regno autonomo, con lo scopo di arginare i pericoli provenienti da est e di sfruttare le risorse presenti sull'ampio territorio.

Il **Proclama di Darnighar** sancisce lo scisma religioso dei nani: il regno di **KharAdras** dichiara proibita l'adorazione pubblica di **Grindel**, distruggendone statue, templi ed effigi, stante le notizie di strani riti e sacrifici in suo onore perpetrati dai nani dell'Est. A **KharAdur** la divinità nanica oscura è di fatto venerata al pari di **Morgradim**.

ANNO 521 - 535

Sempre più famiglie abbandonano **KharAdur**, dirigendosi a sud, dove la catena montuosa incontra le gole rocciose del **Maraghar**: nasce **Fossa Rocca**, una piccola comunità nanica che cerca redenzione per l'onore caduto del regno di **KharAdur**.

LA FONDAZIONE DI ALARNISH

ANNO 900

Le razzie degli orchi dello **Skjaldrak** devastano le pianure a ovest delle montagne **Erdfels**, fino a quando un'alleanza formata da **Uomini**, **Elfi** e **Nani** non ne sancisce la sconfitta: nasce la libera cittadina di **Alarnish**.

Alcuni nani dell'ovest, nonostante il precedente scisma religioso, perpetrano l'adorazione di **Grindel** e collaborano in segreto con i clan di **KharAdur**, nel tentativo di acquisire fama e gloria come costruttori. A **KharAdur** alcune **Logge Massoniche della Pietra** terminano un magnifico tempio in onore di **Grindel**, acuendo lo scontro politico e sociale in corso tra le due comunità dal tempo dello scisma religioso enunciato nel **Proclama di Darnighar** di quasi cinquecento anni prima.

ANNO 911 - 913

I trattati multilaterali che vedono coinvolti molti soggetti (**Woore**, **Stirling**, **Ebenheim**, **Elenthiel**, **Lorantiel** e **KharAdras**) riconoscono la città di **Alarnish** come territorio libero e indipendente, oltre a sancire definitivamente la pace tra le nazioni che sottoscrivono l'accordo.

ANNO 921

Con la sola eccezione del **Parsabad** e dell'**Eeskelija**, tutti i regni umani sottoscrivono i trattati del 913.

VOCI DALL'EST

ANNO 1.204 - 1233

Durante questi anni diversi clan vengono espulsi dal regno di **KharAdras** e dichiarati reietti. I nani espulsi intraprendono una migrazione verso il regno dell'est. **KharAdur** tenta l'assalto di **Fossa Rocca**, ma forze midriane soccorrono i nani ribelli, respingendo i seguaci di **Grindel** e delle **Logge della Pietra**.

IL PRESENTE

ANNO 1.457

L'anno in corso nel mondo di **ShantMaere**, il presente che prende vita. A nord incombe la minaccia dei norraki, l'est è scosso da guerre intestine, dall'instabilità del regno dei nani e dalla presenza dei razziatori pellevverde. Ad ovest gli zhaidi premono dal Parsabad sui confini del Keenagh mentre i kemeriti si infiltrano lungo i territori itariani verso la ricca Golnedra, alla ricerca della destabilizzazione politica dei popoli midriani ed errendt. Il Mittenzilt, sicuro e protetto, è tutt'ora in balia della contrapposizione tra Marsberg e Mouen, in uno scontro che dalla vittoria midriana non ha mai visto tregua.



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: "book-05" by ēst smiltis no ausīm is licensed under CC BY 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/15499420@N00/533214999>

Pag 6: "Lorenzetti's effects of good government on city life - lots of working citizens, solidarity & leisure" by Fringer is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/41143362@N00/7170477306>

Pag 8: "Forest" by CECAR - Climate and Ecosystems ChangeAdaptationR is licensed under CC BY 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/66770481@N02/6741180793>

Pag 9: "Припай. Landfast ice, sea of Okhotsk" by Tatters ❄ is licensed under CC BY-SA 2.0

>> <https://www.flickr.com/photos/62938898@N00/48107950641>

Pag 13: "Medieval War" by Kintarojoe is licensed under CC BY-NC 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/54926011@N08/6528026265>

Pag 16: "Medieval life" by Fringer is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/41143362@N00/7175418068>

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

Grazie al **Gruppo**, come sempre, che festeggia l'ingresso di un nuovo giocatore. Ecco l'organico aggiornato dei prodi eroi che seguono perigliose vie nelle **Terre di ShantMaere**.

IL GRUPPO DI GIOCO

(Luglio 2K21)

Yanhu: DM

Erion Morganach: Chierico di Morrigan

Raikroft Filostrate: Chierico di Vintheus

Bozo: Nano di KharAdras

Pistis: Elfo di Loranthiel

Kaaz: Ladro di Eeskelija

Ricordiamo i compagni del tempo passato:

Sylas: Elfo di Elenthiel

Jowut: Guerriero del Sendrak

King: Ladro del Solijand

Mekrit: Ladro apolide

Talon: Ladro del Solijand

Xavier: Guerriero (spadaccino) di Golnedra

LE TERRE DI SHANTMAERE

ANNALES

Ascoltate, avventurieri, l'antica storia di questo mondo!

Chi per primo, nella lunga notte dei tempi, ha trovato la forza e la luce per evolvere e plasmare il mondo a foggia di come lo conosciamo oggi?

Gli elfi discendono dalle stelle, i nani dal ventre infuocato del mondo, gli halfling sostengono di essere spuntati dalla terra, mentre gli uomini strisciavano fuori dalle caverne per alzare finalmente la testa al cielo.

In quali tempi lontani gli invasori sono giunti su queste fertili terre? Quando gli dei hanno smesso di camminare e vivere tra i mortali?

Le nuvole che minacciano il cielo odierno si originano nell'era in cui le foreste elfiche ricoprivano ancora l'intero Mittenzilt e i soli nani dominavano le catene montuose. Poi, con l'arrivo di nuovi popoli, le cose sono cambiate, e il nuovo e il vecchio sangue versato hanno segnato la nascita delle civiltà.

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.

