

# LE TERRE DI SHANTMAERE CLAN NANICI



# MODULO AMBIENTAZIONE FANTASY compatibile con



(Retroclone di D&D - BECMI)

---

Autore

(Soggetto, editing, impaginazione,  
elaborazioni grafiche)



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



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

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

#CHETS7 - 1<sup>a</sup> Edizione - Ottobre 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

Le origini dei nani rappresentano una leggenda discussa ancora oggi da saggi, filosofi e da chi non ha di meglio da fare. L'unica fatto su cui tutti i dotti concordano è che fin dagli inizi della storia dello ShantMaere i nani sono presenti nelle cronache redatte dagli uomini.

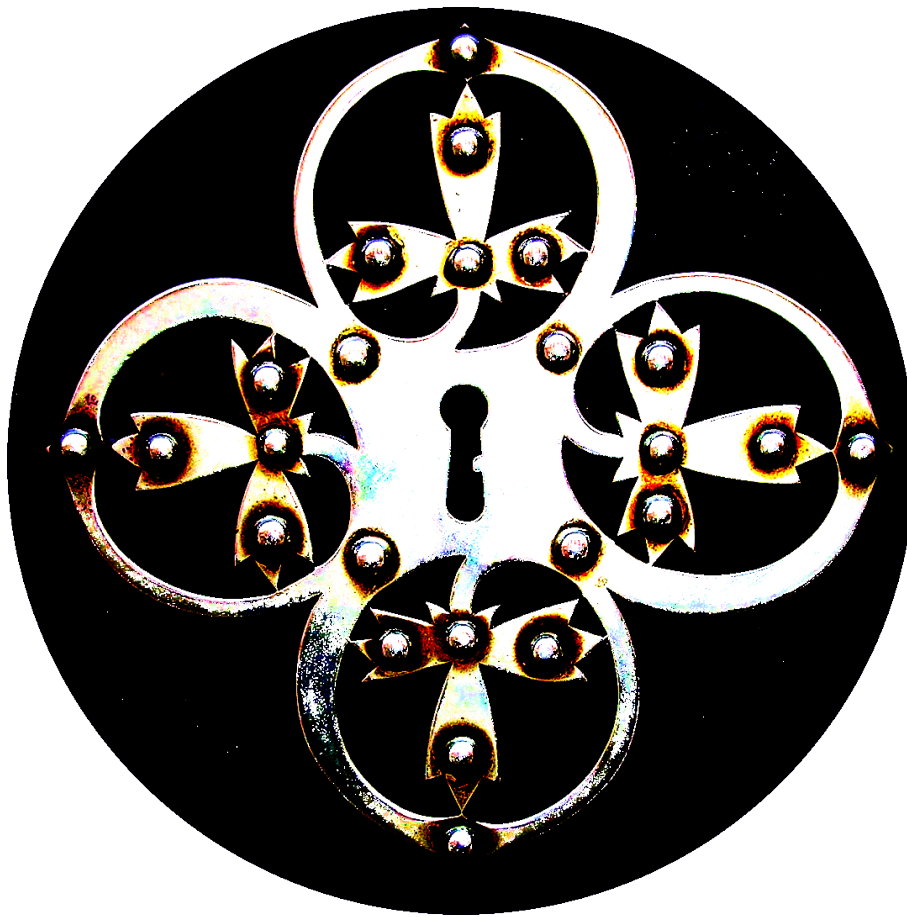
In questo modulo vengono descritte le principali comunità naniche, i regni di Kharadras e Kharadur, e la loro composizione sociale. La descrizione prosegue prendendo in esame Fossa Rocca, la comunità dei nani ribelli dell'est, i famigerati nani oscuri e le famiglie che da tempo si sono stabilite ad Alarnish.

Lo scopo del modulo è quello di connotare socialmente e storicamente le comunità naniche dell'ambientazione, per permettere la creazione di background e storie coerenti nel corso delle campagne e delle avventure.

# INDICE

<a href="#"><u>I NANI DI SHANTMAERE</u></a>	Pag 5
<a href="#"><u>STRUTTURA DEI CLAN</u></a>	Pag 5
<a href="#"><u>KHARADRAS</u></a>	Pag 6
<a href="#"><u>KHARADUR</u></a>	Pag 8
<a href="#"><u>ALARNISH</u></a>	Pag 10
<a href="#"><u>FOSSA ROCCA</u></a>	Pag 11
<a href="#"><u>NANI OSCURI</u></a>	Pag 13
<a href="#"><u>IMMAGINI&amp;LICENZE</u></a>	Pag 14
<a href="#"><u>SITOGRAFIA</u></a>	Pag 15

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





# I NANI DI SHANTMAERE

In questa sezione vengono presentati i **Clan dei Nani** presenti nel mondo di **ShantMaere**, suddivisi per territori, e dettagliati per quanto concerne il regno di **KharAdras** e **KharAdur**, la città di **Alarnish**, la nuova comunità di **Fossa Rocca** e i **nani oscuri**.

## STRUTTURA DEI CLAN

L'intera esistenza del popolo nanico ruota intorno al senso di appartenenza alla propria famiglia, la quale appartiene a sua volta a un clan. Il clan può comprendere poche famiglie fino a qualche centinaio.

All'interno del clan c'è sempre una famiglia predominante, il cui capo è anche **Capo Clan**, e può scegliere i senatori per la propria fazione che partecipano al **Grande Consiglio**, organo che ha la funzione di eleggere e controllare il **Re** e di proporre nuove leggi. La maggioranza per l'approvazione delle votazioni e delle leggi è di due terzi, e in genere i senatori votano secondo il sentire del proprio clan; non si tratta però di una legge né di una regola scritta, e capita talvolta che le opinioni dei senatori divergano da quelle dei **Capo Clan**, il che porta di solito a uno sconvolgimento politico e al cambio ai vertici di potere.

Le due principale comunità, **KharAdras** e **KharAdur**, sembrano avere un'origine comune, e le strutture organizzative sono rimaste speculari per molto tempo, ma i destini dei due regni hanno preso corsi diversi: a est i **Nani** hanno subito attacchi e invasioni alle quali non sono riusciti a tenere testa, vedendo diminuire piano piano i territori controllati nel nord delle **Erdfels**, mentre a ovest i **nani** sono stati in grado di proteggere ed espandere i loro confini e di partecipare attivamente nelle politiche che hanno portato all'attuale situazione socio-politica di **ShantMaere**.

La struttura all'interno dei clan, salvo per le cariche di **Capo Clan** e **Senatore** è determinato dalla ricchezza prodotta e, di conseguenza, della professione esercitata; in genere la ricchezza o povertà del singolo individuo è correlata allo status economico della famiglia a cui appartiene e, a sua volta, al clan di cui fa parte la famiglia.

A parte chi è impegnato nel servizio militare (che viene pagato e supportato dal governo), tutti gli appartenenti versano i guadagni alla famiglia che dispone delle risorse per il bene comune e ridistribuisce la ricchezza, una volta pagati i costi di mantenimento e le tasse al governo, ai lavoratori, proporzionalmente alla ricchezza procurata alla famiglia.

# KHARADRAS

I nani dell'ovest sono soliti chiamarsi **gundras** e i principali Clan presenti nel loro regno sono elencati nella tabella sottostante. Le caratteristiche indicate sono quelle prevalenti all'interno delle rispettive comunità claniche.

CLAN	CARATTERISTICHE
<b>Kromlig</b>	Tecnologia, Ricerca, Sviluppo
<b>Vorgrund</b>	Artigianato, Produzione, Commercio
<b>Grunighar</b>	Agricoltura, Allevamento
<b>Sivbyrn</b>	Nobiltà, Amministrazione, Diplomazia
<b>Nazdrar</b>	Spiritualità, Guida, Protezione
<b>Hurkam</b>	Combattimento, Esercito, Polizia
<b>Darakoth</b>	Isolazionismo, Conservatorismo, Xenofobia
<b>Ufrun</b>	Gruppo sociale non clanico

## KROMLIG

I nani di questo clan sono considerati ricercatori nei campi dell'estrazione, della metallurgia, della meccanica e della manipolazione della **polvere rossa** (raffinazione e artiglieria). Si interessano poco di politica e commercio, ma mantengono contatti con il resto del mondo per rimanere aggiornati sul progresso in corso.

## VORGRUND

Architetti, mastri armaioli, cavatori di pietra, metallurgi e mercanti sono uniti nell'intento di mantenere attivi gli scambi commerciali con il resto del mondo, per il bene e la ricchezza del popolo nanico. Sono veicolo di innovazione e cultura e spesso si muovono assieme a membri del clan **Kromlig**.



## GRUNIGHAR

Si occupano della produzione agricola e del sostentamento alimentare del regno di **KharAdras**. Gli appartenenti al clan conducono un'esistenza di fatica e di ostracismo, seppure **KharAdras** esporti prodotti alimentari tipici per una discreta ricchezza complessiva. I pochi appartenenti al clan che viaggiano si trovano di solito insieme a compagnie di mercanti **Vorgrund**.

## SIVBYRN

Attualmente è il clan dalle cui fila è stato eletto il **Re Thingrulir Skorsug**, ma vanta una lunga tradizione di diplomazia e di governo. Raccoglie le famiglie più ricche e più emancipate, il cui orientamento segue, da politici consumati, l'umore del popolo, favorendo ora i commerci e la ricerca, ora finanziando l'esercito e (segretamente) gli isolazionisti reazionari, con il pervicace intento di rimanere al comando del regno nanico.

## NAZDRAR

Il clan è preposto alla guida spirituale della comunità, attività che viene svolta, oltre che dalle opere dei chierici, da costanti pressioni sul governo di **KharAdras**: nonostante i nani onorino gli dei e gli avi, i **Nazdrar** vorrebbero che i chierici di **Morgradim** fossero resi partecipi della gestione funzionale del governo di **KharAdras**.

## HURKAM

Le famiglie appartenenti a questo clan hanno spiccate abilità militari che mettono al servizio della propria nazione. Il clan controlla le posizioni gerarchiche più elevate della macchina militare nanica ed è vicino alla visione politica degli **Sivbyrn**, cercando di rimanere sempre sulla cresta dell'onda. Considerati talvolta spocchiosi ed esagerati dal resto della popolazione, gli **Hurkam** hanno pessimi rapporti con il clan **Grunighar**, di cui hanno una bassa considerazione.

## DARAKOTH

La visione del clan è che i Nani non hanno bisogno di contaminarsi con le altre razze per sopravvivere, non dovrebbero svendere le proprie competenze per arricchire e abbellire i regni umani, caduchi e instabili come foglie al vento. La guida di **Morgradim** e la cura e lo sfruttamento delle sacre montagne sono i pilastri della loro visione politica. Sono molto vicini ai **Grunighar** e ai **Nazdrar**.

## UFRUN

Non si tratta di un clan, bensì di un gruppo sociale che comprende gli esclusi da tutti i clan. Il termine **Ufrun** significa sbagliato, informe (in maniera irrimediabile), corrotto e chi ne segue il destino è costretto a vivere ai margini della società nanica, sia nelle periferie delle grandi città sotterranee, sia nei crepacci e nelle gole più impervie sui versanti delle montagne. In questo sub-strato sociale sguazza la componente criminale della società nanica che, seppure contenuta, rappresenta una piaga sociale e un danno economico e di immagine.

# KHARADUR

I nani dell'est sono conosciuti anche come **gundur**, e il loro decadente regno di **KharAdur** ha visto scomparire o estinguersi diversi clan. Di seguito l'elenco di quelli tutt'ora presenti e di quelli di cui si serba ancora il ricordo.

CLAN	CARATTERISTICHE/NOTE
<b>Mogradyd</b>	Agricoltura, Allevamento
<b>Ranwugaer</b>	Spiritualità (Culto di Grindel)
<b>Ghorisdran</b>	Mercenari, Avventurieri
<b>Bronigar</b>	Loggia Massonica della Pietra (estrazione, lavorazione, architettura, scultura, artigianato)
<b>Thargrak</b>	Combattimento, Esercito, Polizia
<b>Storratin</b>	ESTINTO: il Clan proclamava il Precetto di Morgradim contro gli adoratori di Grindel
<b>Vagrath</b>	ESTINTO: il Clan ha mantenuto a lungo i rapporti con KharAdras, invocandone l'aiuto militare.
<b>Arashkym</b>	ESTINTO: Creatori della prima Loggia Massonica della Pietra

## MOGRADYD

Oltre a occuparsi del sostentamento della comunità nanica, questo clan raccoglie gli appartenenti agli strati sociali più bassi, fino agli **Ufrun**.

## RANWUGAER

Questo clan sembra rappresentare una casta religiosa che, insieme ai **Thargrak**, governa le ormai tristi sorti di **KharAdur**. Le famiglie appartenenti adorano apertamente **Grindel**, motivo dello scisma religioso avvenuto circa mille anni fa.

## GHORISDRAN

Nonostante molti clan non esistano più, con il ridimensionamento dei territori di **KharAdur** per opera dei **pelleverde**, molte famiglie si sono ritrovate senza terra e senza casa, organizzandosi in compagnie mercenarie al servizio degli **sljavan** del **Toldrak** e del **Sendrak** contro gli invasori **norraki**.

## BRONIGAR

Il clan ha ereditato le conoscenze della famiglia **Arashkym**, che per prima decise di esplorare a fondo i segreti della pietra, elevandosi di molto al di sopra dei predecessori. La maestria dei suoi architetti, artigiani e costruttori si dice abbia dello straordinario, tanto da fare sospettare un'influenza quasi magica, soprattutto nei nani di **KharAdras**.

## THARGRAK

Questo clan ha di fatto il controllo di quanto resta della forza militare di **KharAdur**, su cui esercita un controllo serrato, nel tentativo forse di arginare l'emigrazione di sempre più famiglie verso gli aspri territori dell'**Erdzilt** o le coste di **Vingarro**. Si sospetta che l'adorazione del dio pazzo **Grindel** abbia causato una specie di malattia o maledizione, per cui molti nani di questo clan si sono trasformati in **berserk**.

## STORRATIN

Questo clan ha sempre mantenuto onore a **Morgradim**, cercando di conquistare **Sthogre**, la capitale, immediatamente dopo il **Proclama di Darnighar**, senza riuscirvi. Dopo avere resistito all'isolazionismo politico praticato dai seguaci di **Grindel** per un lungo periodo, è stato massacrato e disperso nelle profondità della terra.

## VAGRATH

I **Vagrath** sono stati importanti mercanti che hanno mantenuto a lungo aperte le piste carovaniere e i rapporti diplomatici con **KharAdras**, arrivando a invocarne l'aiuto militare per riportare l'ordine e il dogma di **Morgradim** nell'est, ma il clan è stato eliminato prima che i loro diplomatici convincessero i nani dell'ovest a intervenire.

## ARASHKYM

Questo antico clan ha esplorato per primo i segreti dell'essenza della pietra, si dice con l'aiuto della nuova razza nanica, frutto della pazzia e degli esperimenti di **Grindel**. Al nome **Arashkym** si deve la fondazione della prima **Loggia Massonica della Pietra**.





# ALARNISH

Le famiglie che si sono stabilite in città in seguito seguito alla sua fondazione, derivano dai clan di **KharAdras**, ma con il tempo si stanno emancipando dai legami con la patria. Oltre a quelle qui citate ci sono altre famiglie in rappresentanza delle fazioni di **KharAdras**, tranne che per i clan **Darakoth** e per gli **Ufrun**, mentre sono rare quelle legate ai **Grunighar** e ai **Nazdrar**.

FAMIGLIA (clan)	CARATTERISTICHE
Skarnad (SIVBYRN)	Diplomatici
Lonwagar (VURGRUND)	Mercanti e Artigiani
Drasnazh (HURKAM)	Soldati, mercenari, avventurieri

## SKARNAD

La famiglia **Skarnad** media da sempre l'ottica delle politiche di **KharAdras** con il governo di **Alarnish**, agendo in rappresentanza del clan **Sivbyrn**.

## LONWAGAR

Rappresenta la famiglia più numerosa, influente e ricca della comunità dei nani di **Alarnish**. Mantiene contatti commerciali costanti con **KharAdras** senza dipenderne dalle politiche, come accade per la famiglia **Skarnad**.

## DRASNAZH

Molto spesso la famiglia collabora con quella **Lonwagar** per la scorta armata delle carovane che fanno la spola tra le **Olenfels** e il **Mittenzilt**. Alcuni membri sono avventurieri di discreta fama e successo.

# FOSSA ROCCA

La nuova comunità nanica ospita le famiglie delle più disparate fazioni in fuga da **KharAdur**.

## CLAN

**Storratin**

**Durtinghar**

**Kroldhir**

## CARATTERISTICHE/NOTE

Superstiti del massacro di KharAdur

Minatori

Politici

## FAMIGLIA (CLAN)

**Dorangrun**  
(GHORISDRAN)

## CARATTERISTICHE/NOTE

Guerrieri, mercenari

**Odrik (MOGRADYD)**

Primi esploratori di Fossa Rocca.

## STORRATIN

I superstiti del massacro di **KharAdur** hanno trovato rifugio qui, impegnandosi nel ripristinare gli originari insegnamenti di **Morgradim** e ponendosi come guida spirituale di **Fossa Rocca**.

## DURTINGHAR

Le origini del clan sono tutt'ora sconosciute, ma le abilità dimostrate nell'arte mineraria si sono rivelate utili fin da subito. Oltre alla costruzione di **Fossa Rocca**, il clan è impegnato nella ricerca di giacimenti minerari e di **polvere rossa** per dare stabilità economica alla comunità.

## KROLDHIR

Il clan, originatosi dall'omonima famiglia fuggita da **Kharadur**, progetta la riconquista dell'antico dominio tramite l'intervento di **Kharadras**, aiutati nell'intento dai chierici del clan **Storratin**.

## Famiglia Dorangrun

I **Dorangrun** furono incaricati di scovare ed eliminare i reietti **Odrik**, ma scoperto il complesso di grotte in cui si nascondevano i fuggitivi, si evitarono la fatica di massacrarli e vendettero l'informazione a caro prezzo al clan **Storratin**, che organizzò in segreto la costruzione di Fossa Rocca.

## Famiglia Odrik

Si dice che i primi scopritori di **Fossa Rocca** siano stati dei nani reietti, di fatto gli **Ufrun** dell'est, in cerca di un rifugio dove nascondersi dalle persecuzioni e dall'odio dei propri simili. La famiglia è sopravvissuta e gode ora di una buona reputazione, avendo trovato riscatto sotto la bandiera della nuova comunità nanica.



# NANI OSCURI

Questa famigerata genia, simile nell'aspetto alla razza nanica, si dice essere il frutto dell'opera di **Grindel**, una divinità che ha osato disubbidire al patrono del pantheon nanico, **Morgradim**, dando vita a una stirpe di creature malvagie e manipolatrici di poteri oscuri.

Questi esseri, di fatto, rappresentano il clero adorante che mantiene in vita il culto del **Dio Pazzo**, così come è anche conosciuto **Grindel**. I **nani oscuri**, chiamati anche **ghaztrag** hanno contribuito alla decadenza del **Regno dell'Est** e tutt'ora combattono contro le vestigia della nazione nanica con l'intento di distruggerla.

I **ghaztrag** hanno fattezze grottesche, la pelle nera e lucida come vetro lavico, barbe che sembrano fili di ferro intrecciati e occhi neri come la pece. Vivono nelle profondità del **Sottomondo**, ma di notte sono attivi anche in superficie.

La loro società non sembra differire molto da quella dei **Nani**, fatta eccezione per il ruolo dei chierici di **Grindel** che, simulando all'interno della gerarchia i ruoli della società nanica, ricoprono il ruolo di **Custode del Sapere**, accolito e **Capo Loggia**, carica al vertice della **Chiesa di Grindel** e della società dei **ghaztrag**.

I **nani oscuri** sono potenti incantatori e straordinari plasmatori di pietra. Secondo le leggende che li riguardano, i poteri che attingono da **Grindel** sono tali per cui possono dare vita a creature animate, si fondono con la terra e viaggiano attraverso essa, possono rendere la pietra simile all'acciaio per modellarla in forme architettoniche straordinarie e incredibili.

Molti cavalieri del **Cormery** sostengono di essersi imbattuti in squadroni di razziatori **eldraak**, tra le cui fila combattevano diversi **ghaztrag**, perfettamente a loro agio e integrati nelle tattiche di combattimento degli **elfi neri**.

# 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:** carattere-nano-maschio-in-piedi is licensed under Pixabay License >>>  
<https://pixabay.com/it/illustrations/carattere-nano-maschio-in-piedi-5959794/>

**Pag 6:** montagne-nevicare-tramonto-862870 is licensed under Pixabay License >>>  
<https://pixabay.com/it/photos/montagne-nevicare-tramonto-862870/>

**Pag 9:** griglia-affilare-recinzione-3004811 is licensed under Pixabay License >>>  
<https://pixabay.com/it/photos/griglia-affilare-recinzione-3004811/>

**Pag 12:** la figura è il risultato di un mix delle seguenti immagini

a) carattere-nano-ascia-maschio-5959772 is licensed under Pixabay License >>>  
<https://pixabay.com/it/illustrations/carattere-nano-ascia-maschio-5959772/>

b) grotta-tunnel-sotterraneo-entrata-94193 is licensed under Pixabay License >>>  
<https://pixabay.com/it/photos/grotta-tunnel-sotterraneo-entrata-94193/>



# 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/>

# LE TERRE DI SHANTMAERE

## CLAN NANICI

I Nani raccontano di provenire dalla Forgia Primeva da cui tutto è stato creato e a cui tutto tornerà. Per il popolo nanico anche le stelle del cielo provengono dal centro della terra, a dimostrazione che i Nani hanno abitato il mondo prima ancora degli Elfi.

Divisi nei due Regni dell'Ovest e dell'Est, i Nani hanno forgiato la storia del continente, contrastando l'invasione dei Pelleverde e degli Zhaidi, hanno eretto la cittadina di Alarnish, hanno affermato la supremazia di Kharadras, hanno conosciuto il declino di Kharadur e la ribellione di Fossa Rocca. La loro comunità si basa sulla stabilità delle famiglie e dei clan, legate in una gerarchia che ha garantito alla razza nanica l'unità di intenti per affermare il proprio dominio sulle montagne dello ShantMaere.

Se il vostro sogno è quello di non dovervi radere mai più, non vi resta che procurarvi un'ascia e immergervi nella lettura di questo modulo.

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.

