



CHETS8

# LE TERRE DI SHANTMAERE CLAN HALFLING



# 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)

#CHETS8 - 1<sup>a</sup> Edizione - 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

Gli halfling sono sempre stati vaghi sulla storia della loro origine, e il mistero non sembra essere prossimo all'essere risolto. Certo tutti si ricordano della presenza della gente piccola dall'inizio dei tempi, ma gli altri popoli, in particolare gli uomini, tendono a sottovalutare l'importanza e l'influenza che questa ha avuto sugli eventi passati e su quelli che legano il presente al futuro.

In questo modulo vengono descritte le principali comunità halfling e la loro composizione sociale. La descrizione prosegue prendendo in esame la **Contea di Hinbur**, l'ultima casa degli halfling, la gente piccola di **Alarnish**, la storia dei fuggitivi di **Hintlope** e dei **Grigi**, inizialmente considerati dispersi o vittime degli scontri dell'epoca, ma in realtà halfling caduti vittime del potere del **Sottomondo**.

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

# INDICE

<a href="#"><u>HALFLING</u></a>	Pag 5
<a href="#"><u>STRUTTURA DEI CLAN</u></a>	Pag 5
<a href="#"><u>HINBUR</u></a>	Pag 6
<a href="#"><u>ALARNISH</u></a>	Pag 8
<a href="#"><u>HINTLOPE</u></a>	Pag 9
<a href="#"><u>I GRIGI</u></a>	Pag 9
<a href="#"><u>IMMAGINI&amp;LICENZE</u></a>	Pag 10
<a href="#"><u>SITOGRAFIA</u></a>	Pag 11

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

# HALFLING

In questa sezione vengono presentati i **Clan degli Halfling** presenti nel mondo di **ShantMaere**, suddivisi per territori, e dettagliati per quanto concerne la **Contea di Hinbur**, l'omonimo quartiere della città di **Alarnish** e la comunità scomparsa di **Hintlope**.

## STRUTTURA DEI CLAN

Data la prolificità delle famiglie halfling, il concetto di clan e famiglia supera quello di elfi e nani, rendendo i legami di parentela fra gli appartenenti a uno stesso gruppo spesso complicati e difficili da comprendere per le altre razze.

Oltre alla linea di sangue e all'appartenenza a un clan, per gli abitanti di **Hinbur** (intesa sia come la **Contea** sia come il quartiere di **Alarnish**), vige la *regola del vicinato*, per cui le famiglie di una stessa zona (strada, borgo, isolato) contribuiscono all'allevamento e al controllo dei giovani halfling, creando così un ulteriore legame a complicare la vita sociale della gente piccola.

I legami che mantengono coesa la società halfling si basano sulla tradizione orale e sulla realizzazione di oggetti rappresentativi (per lo più arazzi e suppellettili di cui gli halfling amano riempirsi la casa) atti a celebrare gli eventi più importanti, dalla fondazione di **Hinbur** al matrimonio di un cugino di sesto grado.

Gli **hinling**, così come sono soliti chiamarsi, più di altre razze manifestano atteggiamenti di ospitalità e aiuto verso i propri simili, contribuendo al mantenimento delle comunità fuori dalla Contea, per quanto piccole e isolate queste possano essere.

La comunità della **Contea di Hinbur** si regge su un consiglio di anziani, rappresentanti dei principali clan, eletti a loro volta tra i capo famiglia; sono molte le rappresentanti femminili elette alla guida di famiglie e clan, mentre i maschi sono più propensi all'avventura e al combattimento. L'arte della furtività è innato in entrambi i sessi, rendendo i pacifici halfling le spie e gli assassini migliori in circolazione.

All'interno dei clan e delle famiglie è data molta importanza alla saggezza tramandata dai membri più anziani, chiamati molto spesso dal capo famiglia a esprimersi su problematiche o scelte politiche da intraprendere.

Nonostante il nome completo di un halfling riporti quello del clan, della famiglia e a volte del vicinato, gli hinling sono soliti chiamarsi per soprannomi, di cui vanno orgogliosamente fieri.

# HINBUR

La società degli abitanti della **Contea di Hinbur** è organizzata in clan, formati a loro volta da famiglie i cui componenti, numerosi e uniti, sono soliti chiamarsi **hinling**. Le caratteristiche indicate sono quelle prevalenti all'interno delle rispettive comunità halfling.

CLAN	CARATTERISTICHE
<b>Stumbletoe</b>	Combattimento, Pattugliamento
<b>Brandywood</b>	Agricoltura, Allevamento, Pastorizia
<b>Goodwort</b>	Artigianato, Produzione
<b>Hopesinger</b>	Custode, Tradizione
<b>Sandheaver</b>	Spiritualità, Tradizione

## STUMBLETOE

Gli halfling di questo clan sono i più combattivi e pugnaci, da sempre dediti alla difesa e al controllo del territorio e abili nell'utilizzo di armi e armamenti. Tra le sue fila si possono annoverare i migliori combattenti e avventurieri hinling che, fatta esperienza e accumulata ricchezza nelle terre di **ShantMaere**, ritornano nella **Contea** per prestare servizio in difesa e a supporto della propria gente.

## BRANDYWOOD

Contadini e allevatori sono alla base delle famiglie che compongono il clan e che garantiscono il benessere alimentare alla **Contea**. I suoi membri sono i più conservatori e meno avventurieri tra tutti gli hinling, ma l'innata tenacia halfling riemerge tutte le volte che bisogna difendere la casa e la fattoria.

## GOODWORT

Il clan vanta i migliori artigiani della comunità halfling, dal ramaiolo al tessitore di arazzi, dall'intagliatore di pipe al più raffinato cartografo. Il clan ha contribuito alla fama degli hinling nel continente, contribuendo con la loro maestria alla ricchezza e al benessere dell'intera comunità. Gli artigiani sono sempre accompagnati da mercanti ed esploratori quando esportano i proprio lavori o servizi fuori dalla **Contea**.



## HOPESINGER

Il clan è custode delle più antiche tradizioni della comunità halfling, tramandate oralmente e illustrate negli arazzi variopinti e naif, nelle illustrazioni impresse su ceramiche e paioli rituali. I migliori cantastorie e i più saggi che siedono nel consiglio appartengono a questo clan, che si dice essere rimasto il più antico dopo le vicende di **Hintlope**.

## SANDHEAVER

Gli appartenenti a questo clan sono dediti alla spiritualità e alla conservazione, al pari del clan **Hopesinger**, delle sagge e antiche tradizioni hinling. Nonostante nel corso del tempo siano sorte alcune divergenze concettuali, i due clan collaborano nel mantenere salda l'identità della razza halfling. Fra i **Sandheaver** si trovano spesso i chierici dei templi di **Diasira** che, dediti alla celebrazione del ciclo naturale, legano molto con i membri del clan **Brandywood**.



# ALARNISH

Gli halfling che per primi sono entrati in città hanno trovato nella fetta di terra che divideva i nani dagli elfi la zona ideale per stabilirsi in pianta stabile, trovandosi così bene da dare al quartiere il nome della loro unica contea, **Hinbur**.

La presenza degli **hinling** in città ha portato una nota di giovialità e di leggerezza che da sempre li contraddistinguono, contribuendo alla fama e alla notorietà della libera cittadina del **Mittenzilt**.

## FAMIGLIA (clan)

**Twigstar** (STUMBLETOE)

**Kherdike** (BRANDYWOOD)

**Somsel** (GOODWORT)

## CARATTERISTICHE

Combattenti, Avventurieri

Contadini, Allevatori, Pastori

Artigiani e Mercanti

## TWIGSTAR

La famiglia **Twigstar** ha seguito le orme dei **Somsel**, inizialmente fornendo loro aiuto militare per poi trovare commesse sufficienti a emanciparsi dalla sola protezione degli artigiani consanguinei. Alcuni membri della famiglia appartengono alla gilda cittadina dei ladri, cosa che comunque non sembra turbare troppo il clan originario degli **Stumbletoe**.

## KHERDIKE

Il clan si è in parte adattato a lavorare per i principali agricoltori e allevatori umani, in parte si è specializzato nella pastorizia di greggi e armenti, trovando una collocazione naturale all'interno dell'economia cittadina e della sua società.

## SOMSEL

Questa famiglia ha sempre avuto la propensione a esportare i prodotti frutto del proprio lavoro artigianale, diventando così degli ottimi mercanti ed esperti viaggiatori. La multi-etnicità di **Alarnish** ha stimolato la creatività dei **Somsel** che, rinnovata la linea produttiva di pentolame, ora puntano alla conquista delle piazze delle città di **Hosh**, **Daghenam** e **Thull**.





# HINTLOPE

La storia della scomparsa **Contea di Hintlope**, nonostante sia narrata nel famoso trattato storico *Annales et Historia dello ShantMaerrent*, nasconde una parte di mistero, per cui gli halfling sono famosi per la reticenza nel parlarne.

La comunità, placidamente sparpagliata tra le colline poste tra le pendici delle **Erdfels** e la **Foresta di Wingen**, venne attaccata e razziata dagli eldraak e infine abbandonata, con grandissimo dolore, grazie a una rocambolesca fuga verso la sicurezza del **Mittenzilt** occidentale. Non tutti i clan, però, giunsero nella regione dove sarebbe poi sorta la nuova **Contea**. Alcuni abitanti di **Hintlope** furono rapiti dagli elfi neri, altri rimasero per salvarli dalla tortura e dalla schiavitù. Nel corso dei successivi anni molti esploratori sono partiti da **Hinbur** per cercare tracce dei familiari scomparsi, ma il segreto su come siano davvero andate le cose è ancora oggi ben custodito.

Sono molte le storie che gli halfling sono soliti raccontare, ma sono per lo più generiche e folkloristiche, adatte per la gente di fuori. Bisogna sapersi conquistare la fiducia della gente piccola per trovare le risposte ai segreti che giacciono sepolti nel passato degli **hinling**.

## I GRIGI

Alcune storie che gli halfling raccontano raramente riguardano gli hinling scomparsi in seguito all'abbandono e alla fuga da **Hintlope**. I venerabili sostengono che non tutti i prigionieri vennero uccisi o sacrificati, alcuni riuscirono miracolosamente a salvarsi, altri intrapresero una collaborazione con le temibili razze del **Sottomondo**.

I **grigi** sono halfling corrotti dalle lusinghe e dalla magia di **eldraak** e **gazhtrag**, dediti all'adorazione di divinità inferne e sanguinarie, sopravvissuti per essersi venduti come agenti e spie al servizio di Zeldra e Grindel. Si dice che i **grigi** abbiano una propria casa e una comunità nascosta nelle profondità del sottosuolo e che siano diventati infallibili assassini, avendo imparato le oscure arti dei *plasmapietra* gazhtrag e dei *tessiragni* eldraak.

Gli abitanti di **Hinbur** si rifiutano di considerarli hinling, appartenenti alla comunità e alla radice comune che ha dato vita alla razza, dimostrando ferocia nel giustiziarli quando riescono a catturarli. L'esistenza e la nomea dei **grigi** infangano la profonda sensibilità che gli halfling hanno nei confronti della vita e del suo ciclo naturale, che li portano a condannare qualunque forma di abominio magico derivato dalla corruzione di divinità oscure, così come vengono considerati gli halfling scomparsi a **Hintlope**.

# 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:** "From Bilbo's Hobbit Hole" by Trey Ratcliff is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/95572727@N00/5209843325>

**Pag 7:** summer-wood-seat-grass-tree-3245400 is licensed under Pixabay License

>>> <https://pixabay.com/photos/summer-wood-seat-grass-tree-3245400/>

**Pag 8:** "Wonder Woman Vs The Hobbit" by Girl1der2002 is licensed under CC BY 2.0

>>> <https://www.flickr.com/photos/61599020@N07/6998854671>

I nomi dei clan e delle famiglie halfling sono stati generati grazie al generatore casuale presente sul sito <https://www.fantasynamengenerators.com/>

# 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 HALFLING

Delle origini degli Halfling ancora oggi si sa poco, ma gli hinling, come sono soliti chiamarsi tra di loro, non ne sono affatto preoccupati. Pacifici e mansueti cittadini della Contea queste creature sono capaci di trasformarsi in impavidi avventurieri, presenti in ogni angolo delle terre conosciute. La statura e l'innata agilità, nonostante le sembianze paffute, consentono loro la sopravvivenza negli ambienti urbani così come nei territori selvaggi, mentre la curiosità e la tenacia li rendono eccezionali esploratori e compagni d'avventura graditi. Nonostante la pace e la prosperità che regnano nella Contea, gli halfling non dimenticano le ferite del passato e la rovina di Hintlope, dove molti sono periti, ma i più sono scomparsi, rapiti dalle creature del buio. Si dice che siano stati trasformati nei Grigi, halfling passati all'adorazione di divinità oscure e caotiche, da cui traggono vantaggi e potere.

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.