

LE TERRE DI SHANTMAERE

NOBLESSE OBLIGE



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

#CHETS5 - 1^a Edizione - Settembre 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

La città di **Alarnish** è stata fondata su un'alleanza stretta per favorire i diversi interessi dei regni circostanti del **Mittenzilt** e non solo, vista la partecipazione dei semi-umani.

Le risorse che ne hanno permesso l'edificazione provengono da ricche famiglie di nobili, assoldati come ambasciatori dalle rispettive corone in cerca di nuove terre di conquista. Nel corso del tempo, però, queste casate nobiliari hanno scelto di emanciparsi dalle corti per cui operavano, recidendo i legami con il passato e le terre di origine, determinate nell'insediarsi stabilmente ad **Alarnish** e nel dare vita a nuove dinastie regnanti.

I contrasti tra le diverse fazioni, così come la presenza dei semi-umani, non hanno permesso a nessuna casta nobiliare di prendere il sopravvento sugli avversari, rendendo la partecipazione e la competizione politica un'attività sociale molto sentita in città, tanto dai nobili quanto dai mercanti e dai più influenti borghesi, attenti a non perdere posizioni di potere e di prestigio presso le relative casate nobiliari faticosamente (costosamente) guadagnate.

Quindi non avventuratevi nel discutere di politica, soprattutto quando al tavolo siede un golnedrano e un **Duval**, un elfo e un **Vogel**, un **Graf** e un **Rubio** o ne uscireste a pezzi, fidatevi.

Men che meno vi consiglio di farvi coinvolgere in attività di propaganda per l'una o per l'altra fazione, anche se la promessa del compenso potrebbe sembrarvi allettante: i più ingenui vengono coinvolti in pericolosi complotti politici come capri espiatori o semplicemente come esche, venendo coinvolti in vendette o atti di sabotaggio e violenza da parte di veri e propri fanatici al soldo di più smalizati borghesi e nobili.

La lotta di classe vede la borghesia mercantile come nuova protagonista di scontri e tensioni sociali, ma anche come stimolo per avventure e azioni rischiose fuori e dentro la città, visti i quotidiani scambi commerciali che attraverso le rotte congiungono **Alarnish** a mete lontane ed esotiche.

In questo volume trovate le principali fazioni di nobili e mercanti in continua lotta fra loro per il controllo delle risorse e delle ricchezze del territorio e quindi tutti gli spunti necessari per rendere le vostre avventure politicamente scorrette, interessanti e meritevoli di essere giocate.

INDICE

[ECONOMIA](#) Pag 5

[I NOBILI](#) Pag 6

[GRAF](#) Pag 8

[RUBIO](#) Pag 9

[VOGEL](#) Pag 10

[DUVAL](#) Pag 11

[DIXON](#) Pag 12

[I MERCANTI](#) Pag 13

[IMMAGINI&LICENZE](#) Pag 14

[SITOGRAFIA&RINGRAZIAMENTI](#) Pag 15

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



ECONOMIA

La nobiltà (prima) e la borghesia (poi) sono le classi sociali che hanno maggiormente contribuito alla ricchezza e al potere di **Alarnish**.

Le famiglie nobili accorse durante la fondazione della cittadina hanno contribuito, attraverso la competizione politica, a mantenerne il territorio libero dal predominio dei regni confinanti, impadronendosi delle risorse fondamentali.

Inizialmente l'obiettivo delle casate nobiliari era diplomatico e mirato all'annessione della nascente **Alarnish** ai regni da cui provenivano, ma dopo soli pochi decenni di lotta politica, i nobili ormai insediati in città hanno perseguito la strada dell'emancipazione e dell'indipendenza, con la speranza di potere controllare interamente il **Consiglio** cittadino e le ricchezze del territorio.

Nel corso del tempo e con l'aumentare della popolazione e dei commerci, si è creata una classe borghese di famiglie mercanti che, in sinergia con i nobili, hanno espanso la capacità produttiva ed economica della cittadina, rendendola un ingranaggio fondamentale nell'economia del **Mittenzilt**.

Fondamentalmente le famiglie nobili di **Alarnish** sono proprietarie delle terre e dei campi, delle colline e delle brughiere che si innalzano verso l'**Heinsham**, delle miniere che giacciono sotto il massiccio montuoso, delle saline presenti lungo la costa del **Mare Interno** e dei più sontuosi ed eleganti palazzi della città (in particolare i palazzi delle **Gilde Mercantili** nella **Cittadella**) oltre che dei banchi dei pegni e delle vere e proprie banche.

La classe borghese dei mercanti ha consentito lo sfruttamento e la vendita delle risorse, sia di materie prime sia di prodotti lavorati (grazie ai numerosi laboratori artigianali di cui è punteggiata **Alarnish**) inizialmente nei soli territori limitrofi, per poi espandersi in tutto il **Mittenzilt**.

Tra le risorse che formano l'export commerciale della città troviamo derrate alimentari (di diverso genere), sale, cavalli purosangue, minerali grezzi (carbone, ferro, rame, argento), armature di cuoio, pellame, attrezzi e utensili, vasellame, tessuti lavorati (vesti, tuniche, arazzi), erbe e composti erboristici, oltre ai prodotti dell'artigianato elfico e nanico.

I mercanti provenienti da fuori città sono soliti rifornire il mercato delle merci che scarseggiano, tra le quali troviamo la polvere rossa, armi e armature, spezie e minerali, e tutte le vettovaglie necessarie alla sopravvivenza della comunità.

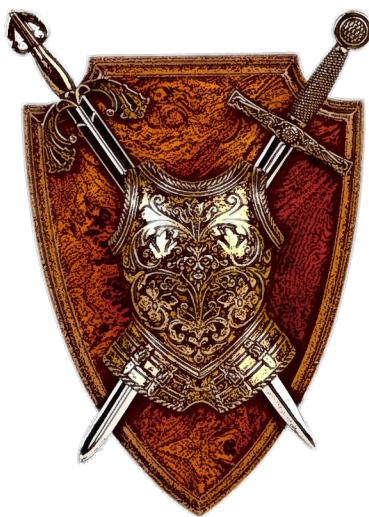
I NOBILI



Insignia delle Famiglie Nobili di Alarnish

Le famiglie (o casate) nobiliari di **Alarnish** sono accomunate da un giuramento comune, il **Quinque Foedus**, che determina i rapporti reciproci tra le famiglie e con la cittadinanza. Il giuramento obbliga tutte le casate a mantenere **Alarnish** un territorio libero e indipendente dalle influenze delle proprie corone, le quali, mal digerendo il doppio gioco, ne hanno cancellato i titoli e usurpato i beni all'interno dei propri confini in segno di ripicca. I nobili così decaduti hanno fatto buon viso a cattivo gioco, riuscendo da una parte a rafforzare il prestigio della stella nascente di **Alarnish** e dall'altra intessendo nuovi legami con i territori di origine non più per i titoli nobiliari bensì per i beni commerciati.

Famiglia/Casata	Origine	Attività/Ricchezze
GRAF	Gottinbach (Marsberg)	Palazzi – Banche - Miniere
RUBIO	Sarras (Golnedra)	Palazzi – Banche - Saline
VOGEL	Trebra, Emstad (Ebenheim)	Terre (coltivazioni, allevamento)
DUVAL	Courcival (Mouen)	Terre (coltivazioni, allevamento)
DIXON	Falkirk (Stirling)	Allevamento di cavalli



I titoli nobiliari vengono assegnati con il beneplacito di tutte le famiglie di **Alarnish**. Il titolo consente di apporre la sigla **N.H.** oppure **N.D. (Nobil Homo o Nobil Donna)** davanti alla propria firma; il registro degli aventi titolo nobiliare è gelosamente custodito nel **Palazzo del Consiglio**, ed è considerato quasi come una reliquia da parte della nobiltà.

Nel corso degli anni sono stati assegnati diversi titoli nobiliari, soprattutto grazie ai matrimoni combinati tra le famiglie titolate con la nascente borghesia.

Questo ha di fatto aperto la strada verso la nobiltà a qualcuno dei mercanti più ricchi, ma negli ultimi anni sempre più famiglie borghesi hanno fatto pressione sul **Consiglio** affinché concedesse alla propria casata il titolo e il blasone.

Le casate nobiliari, in concomitanza alla presenza dei semi-umani, hanno fortemente connotato la multietnicità di **Alarnish**, influenzandone cultura, società e costumi.

Le famiglie **Rubio** e **Duval**, entrambe di origini midriane, hanno diffuso il culto di **Godessia**, divinità della passione, dell'amore e del desiderio che, seppure non abbia un luogo di culto ufficiale, è presente nelle case, soprattutto nei salotti e nelle camere da letto, dei più abbienti e facoltosi cittadini di **Alarnish**.





La famiglia **Graf** vanta origini antiche, risalenti all'impero di **Errendalt**. Testimonianze storiche ne fanno risalire l'origine a qualche secolo prima della caduta della città di **Errendalt** e ne evidenziano l'impegno nella fondazione di **Gottinbach**, la capitale del nascente regno del **Marsberg**, con cui ancora oggi ha legami di sangue.

I **Graf**, nostalgici reazionari dei tempi dell'**Impero di Errendalt**, si sono interessati alla fondazione di **Alarnish** seguendo l'utopia di una riunificazione della popolazione *errendt* sotto una bandiera unica.

La casata si è accorta fin da subito che la sopravvivenza della nuova comunità era legata paradossalmente all'indipendenza dalle vecchie politiche imperiali, finendo per investire gran parte delle proprie ricchezze nel tentativo di determinarne il corso politico.

La famiglia si è impegnata insieme ai **nani** nella costruzione dell'attuale **Cittadella**, delle fortificazioni e delle prigioni di **KhurHur**, siglando un patto con **Dengar** per lo sfruttamento delle risorse minerarie dell'**Heinsham**. L'accordo ha permesso alle famiglie mercantili di estrarre e lavorare minerali e di commerciare i prodotti dell'artigianato nanico.

I **Graf** hanno perso peso politico e sociale nella capitale del **Marsberg** man mano che la loro influenza ha contribuito al successo e all'affermazione politica della libera cittadina di **Alarnish**. A oggi la casata mantiene pochi, seppur ancora essenziali, legami commerciali e di sangue con **Gottinbach**.

Divinità principalmente adorate: Morrigan, Vintheus, Oghma

Territori controllati: Terreni a sud di Alarnish

Risorse/Produzione: Immobili (edifici civili, strutture militari, laboratori artigianali), metallurgia (utensili, armi, armature), minerali, gioielli, tessuti lavorati, vasellame

Rapporti amichevoli: Nani (Dengar), Vogel (Alarnish), Duval (Alarnish)

Rapporti ostili: Druidi (Heinsham)



La famiglia **Rubio**, proveniente da **Golnedra** e originaria della città di **Sarras**, è stata mandata al nord con il preciso incarico di reclamarne i territori e di contrastare la conquista degli stessi da parte di nazioni avversarie, in particolare quelle errendt. La collaborazione e l'alleanza con i **Duval** è stata fondamentale, inizialmente, per ottenere posizioni di comando nella nascente comunità, tuttavia la maggiore distanza dalla patria ha influito negativamente sui progetti dei **Rubio**.

Tagliati fuori dallo sfruttamento minerario, la famiglia si è concentrata sulle coste del **Mare Interno**, investendo forza lavoro e monete d'oro per la creazione di redditizie saline. Questa risorsa strategica ha permesso ai **Rubio** di competere con i **Graf** nell'edificazione del tessuto urbano e di attestarsi come uno dei gruppi più ricchi e influenti della neonata **Alarnish**. La creazione delle saline ha comportato tensioni sociali e politiche con i vicini **Stirling** e **Woore** che, a seconda della convenienza del momento, attaccano politicamente **Alarnish** in cerca di compensazioni economiche.

Il **Circolo dei Druidi** dell'**Heinsham**, che si oppone allo sfruttamento dei giacimenti minerari da parte dei **nani** e della famiglia **Graf**, contrasta anche lo sfruttamento delle saline, opponendosi anche con la forza. I contrasti persistono tutt'ora, anche se l'estrazione e il commercio del sale sono aumentati.

L'importanza del sale nella conservazione delle derrate alimentari, specialmente per quanto riguarda le carni, ha portato a un'alleanza economica con la famiglia **Vogel**, proprietaria della maggior parte di allevamenti di bestiame, che si riflette anche nei rapporti politici tra le parti.

Divinità principalmente adorate: Neekal, Midria, Godessia

Territori controllati: Coste del Mare Interno, pochi terreni intorno alla città

Risorse/Produzione: Immobili (edifici civili, strutture militari, laboratori artigianali), sale, tessuti lavorati, legname, sculture e intaglio legno, vasellame, pesce

Rapporti amichevoli: Vogel (Alarnish)

Rapporti ostili: Druidi (Heinsham), Woore, Stirling



Gli avi della famiglia **Vogel**, originaria delle città di **Trebra** ed **Emstad**, hanno combattuto le prime schiere dell'**Orda**, quando questo calò dalle **Erdfels** e si accampò nei pressi dell'**Heinsham**, dove sarebbe sorta **Alarnish**.

Casata minore e distante dagli intrighi e dalle malizie di corte della capitale **Liebstedt**, non ha avuto la forza e la scaltrezza politica per impossessarsi delle risorse strategiche del territorio, reclamando unicamente il possesso dei terreni a est della città in cambio dell'aiuto militare fornito nella battaglia contro i **pelleverde**.

Votati al controllo del territorio e legati all'antica vocazione agricola, i **Vogel** possiedono la maggior parte delle terre fertili intorno alla città, il che rende necessaria la partecipazione della casata al **Consiglio** cittadino.

I **Vogel** perseguono una politica reazionaria, basata sul possesso di terre piuttosto che sul commercio e sull'artigianato e rappresentano lo stereotipo dell'antico possidente terriero ai bei tempi dell'**Impero Errendalt**.

La comune origine errendt unisce in una tacita alleanza la famiglia **Vogel** a quella **Graf**, entrambe attente a che i midriani non prendano il controllo della città.

La visione reazionaria e xenofoba della casata determina un'istintiva e ancestrale ostilità nei confronti delle comunità semi-umane della città.

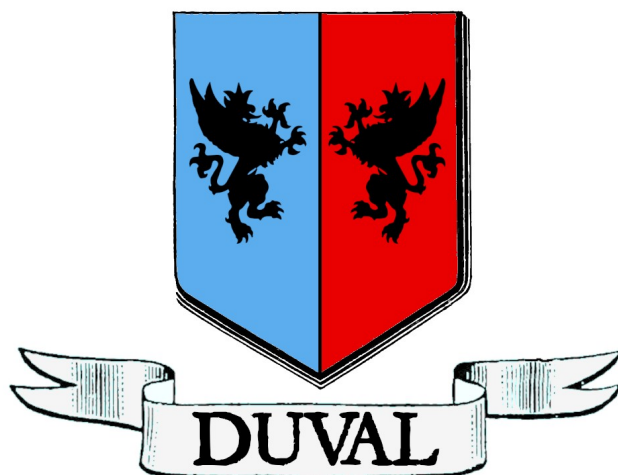
Divinità principalmente adorate: Vintheus, Midria, Zalith&Nadeen

Territori controllati: Terreni a est di Alarnish

Risorse/Produzione: Bestiame, colture, derrate alimentari, pellame, armature di cuoio, archi e balestre

Rapporti amichevoli: Graf (Alarnish), Duval (Alarnish)

Rapporti ostili: Elfi (Feadien), Nani (Dengar)



La famiglia **Duval**, originaria della città di **Courcival**, nel **Mouen**, ha cercato di sfruttare l'opportunità rappresentata dalla nascente **Alarnish** per espandere la propria influenza presso la corte della capitale **Erreux**. Determinata nel rappresentare i diritti del **Mouen**, la casata si è alleata con i **Rubio**, nel tentativo di sopraffare le famiglie errendt dei **Graf** e dei **Vogel**, avvantaggiate dalla vicinanza e dalla conseguente influenza esercitata su quei territori. La lotta per il potere li ha però visti soccombere davanti al dinamismo dei **Graf** e alla strategia del doppio gioco dei **Rubio**, relegandoli a possidenti terrieri ai pari dei **Vogel**, a differenza dei quali, però, ambivano a ben altre posizioni all'interno del gotha di **Alarnish**. Le mancate sovvenzioni economiche da parte della corte di **Erreux** in seguito al **Quinque Foedus** ha confermato infine la famiglia **Duval** come forza secondaria nello scenario economico e politico della città.

In cerca di un appoggio all'interno delle mura i **Duval**, nel corso del tempo, hanno condannato e rinnegato pubblicamente le politiche del **Mouen** che portarono, intorno all'anno zero, alla guerra con **Loranthiel**, garantendosi la simpatia e l'approvazione degli **elfi** di **Feadien** e la possibilità per le famiglie mercantili di commerciare i prodotti dell'artigianato elfico.

Gli avvenimenti che li legano alla famiglia dei **Rubio** sono ancora oggi sentiti dai **Duval**, che nutrono una mal celata ostilità nei confronti dei golnedrani e che, per contrastarli, appoggiano i **druidi** che difendono le coste del **Mare Interno** dallo sfruttamento da parte dei **Rubio**.

Le politiche amichevoli nei confronti di **elfi** e **druidi** pongono in cattiva luce i rapporti tra i **Nani** e la famiglia **Duval**.

Divinità principalmente adorate: Ghamid, Akhanda, Godessia

Territori controllati: Terreni a ovest di Alarnish

Risorse/Produzione: Bestiame, colture, derrate alimentari, pellame, armature di cuoio, erbe e composti erboristici

Rapporti amichevoli: Druidi (Heinsham), Elfi (Feadien)

Rapporti ostili: Rubio (Alarnish), Nani (Dengar)



Il regno dello **Stirling**, che all'epoca dei fatti che hanno visto la fondazione di **Alarnish** era impegnato nei difficili rapporti con i norraki dello **Skandeborg**, si è mosso con troppo ritardo nel partecipare allo scontro contro i **pelleverde** per potere poi reclamare la propria parte. I primi tempi hanno visto invece lo scontro dello **Stirling** con la nascente comunità a causa delle saline lungo le coste del **Mare Interno**. Dopo decenni di tensioni e in seguito alla minaccia di facilitare un'invasione norraka dello **Skandeborg** attraverso i propri territori, lo **Stirling** ha ottenuto di fatto, nelle veci della famiglia **Dixon**, un seggio all'interno del **Consiglio** cittadino e il controllo dei territori a nord-est di **Alarnish**.

I **Dixon**, ultimi arrivati e meno abbienti, si sono dedicati da subito a ciò che da sempre avevano fatto, allevare di cavalli di razza, mantenendo pertanto un legame forte con la capitale **Falkirk**, di cui sono originari.

Le tensioni tra la corona dello **Striling** ed **Alarnish** per la questione delle saline hanno influenzato i rapporti dei **Dixon** con la famiglia **Rubio**, considerata arrogante e avida.

Gli allevamenti equini dei **Dixon**, data la maggiore vicinanza di **Alarnish** ai regni del sud rispetto allo **Skandeborg**, hanno reso la famiglia ricca e conosciuta in tutto il **Mittenzilt**.

La vocazione all'allevamento ha reso più agevoli i rapporti con famiglia **Vogel**, con cui è nata nel corso del tempo una sorta di alleanza trasversale.

Divinità principalmente adorate: Neekal, Vintheus, Morrigan

Territori controllati: Terreni a nord-est di Alarnish

Risorse/Produzione: Allevamento cavalli di razza, erbe e composti erboristici

Rapporti amichevoli: Vogel (Alarnish)

Rapporti ostili: Rubio (Alarnish)

I MERCANTI

In questa sezione vengono presentate le principali casate mercantili e borghesi che, invidiose e arricchite, ambiscono a un titolo nobiliare quanto un ghoul a un pezzo di carne viva da divorare.

Questa classe sociale si è elevata dalla condizione di semplici artigiani o contadini, legandosi a doppio filo con le famiglie nobili dalle cui risorse sono sempre dipese.

Di fatto le famiglie mercantili sono classificabili in base alla famiglia nobile servita e al genere di risorse e mercanzie trattate.

FAMIGLIE MERCANTILI	CASATA NOBILE	COMMERCIO/PRODUZIONE
Hoffmann, Richter, Bauer, Scholz, Sommer	GRAF	Minerali grezzi, utensili, armi, armature metalliche, metalli preziosi, gioielli, tessuti grezzi e lavorati, vasellame, artigianato nanico.
Serrano, Molina, Jimenez, Delgado, Vargas	RUBIO	Sale, tessuti lavorati, vasellame, derrate alimentari (pesce), legname, sculture e legno intagliato
Neuman, Koch, Becker, Seidel, Schmidt	VOGEL	Derrate alimentari (bestiame e colture), pellame, tessuti grezzi e lavorati, armature di cuoio, archi e balestre
Lejeune, Gauthier, Fontaine, Renard, Julien	DUVAL	Derrate alimentari (bestiame e colture), pellame, erbe e composti erboristici, artigianato elfico
Martin, Adams, Stevens, Jones, Davis	DIXON	Cavalli di razza, destrieri da guerra, erbe e composti erboristici

I mercanti, che rappresentano la borghesia, si pongono a metà tra lo strato sociale nobiliare e quello del volgo, composto principalmente da contadini, artigiani e servitori generici.

Il merito della classe mercantile è stato quello di efficientare il processo produttivo e commerciale delle risorse a disposizione dei nobili, garantendo loro ricche entrate ed elevando il proprio status sociale. La conseguente organizzazione della forza lavoro (artigiani, contadini, servitori) necessaria per ottenere apprezzabili risultati economici, ha comportato la frizione dei rapporti tra il volgo e la nuova classe borghese, accusata di arricchirsi grazie alla fatica e agli stenti dei più poveri, spostando così la colpa dalle casate nobili ai nuovi sfruttatori e arricchiti.

La lotta sociale tra le classi è tutt'ora viva e mordace, ma il dominio dei nobili e il nuovo status sociale raggiunto dai mercanti sembrano sempre più difficili da scalzare e intaccare per chi parte dal basso della scala sociale.

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, pag 6, 8, 9, 10, 11, 12: le icone-insignia delle famiglie sono state ricavate utilizzando le seguenti immagini:

a) "Snake crest" by Free Public Domain Illustrations by rawpixel is licensed under CC BY 2.0 >>>
<https://www.flickr.com/photos/153584064@N07/32910034298>

b) "Vintage unicorn illustration" by The British Library is marked with CC0 1.0 >>>
<https://www.rawpixel.com/image/556643/vintage-unicorn-illustration>

c) hand-wrist-fingers-compress-hands-4658473 is licensed under Pixabay License >>>
<https://pixabay.com/photos/hand-wrist-fingers-compress-hands-4658473/>

Pag 4, 6: knightly-coat-of-arms-armor-4609027/ is licensed under Pixabay License >>>
<https://pixabay.com/illustrations/knightly-coat-of-arms-armor-4609027/>

Pag 7: "Thomas Couture - The Thorny Path [1873]" by Gandalf's Gallery is licensed under CC BY-NC-SA 2.0 >>> <https://www.flickr.com/photos/45482849@N03/8096294551>

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

Sempre grazie ai miei giocatori che mi sopportano e che mi aiutano a sviluppare sessioni interessanti e divertenti.

Un grazie al Chimerae Hobby Group e al materiale che pubblica sul sito, dato che l'ispirazione per la creazione delle fazioni nobili di Alarnish è nata dalla lettura di un compendio OSR pubblicato da loro (un grazie anche perché rispondono sempre alle mail!).

Facendo riferimento alla sezione Dramatis Personae presente nel modulo CHETS2 voglio ringraziare Tayfur Gungor, mercante del Selym, per il punto di vista obiettivo con cui mi ha fatto osservare la realtà della nomenclatura alarnese e della vivace ed esuberante nascente borghesia. Lui conosce tutti, sa sempre cosa succede e ha le mani in pasta nelle faccende più lucrose. Non bisogna però prendere per oro colato tutto ciò che dice e sostiene, la cosa più importante da sapere per avere a che fare con lui è capire se finge o se è davvero ubriaco... Più facile quando è in compagnia delle tante donne che conosce e frequenta...

LE TERRE DI SHANTMAERE

NOBLESSE OBLIGE

La ricchezza e la nobiltà sono solite andare di pari passo, e ad Alarnish questa regola non fa certo eccezione.

La fondazione della città ha attirato le attenzioni dei regni confinanti e delle casate nobiliari, in cerca di spazi liberi in cui instaurare il proprio regime e dare vita alla propria dinastia.

Cinque famiglie nobili ad oggi si contendono le ricchezze e il controllo del territorio dopo che, emancipatesi dal controllo dei rispettivi regni, hanno giurato fedeltà alla città, con la promessa di mantenerla libera e indipendente da qualunque altra influenza esterna che non sia la loro.

Lo scontro politico è sempre acceso, le alleanze si cementano in una notte per poi sciogliersi il giorno dopo se non più convenienti. Le famiglie borghesi e i mercanti contribuiscono al successo e alla ricchezza delle casate a cui appartengono e di cui vorrebbero prendere il posto.

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.