



# LE RAZZE

La storia del Thedas è costellata da conflitti razziali. Gli elfi incolpano gli umani per la loro mortalità e per il loro impero perduto, gli umani temono i qunari e la loro inarrestabile marcia per la conquista, i nani invece hanno già troppi problemi con la prole oscura per preoccuparsi dei drammi della superficie.

Le differenze fra le varie razze che costellano il Thedas vanno molto più a fondo delle semplici orecchie a punta degli elfi, o della statura bassa e tozza dei nani. Come se non bastasse, spesso culture opposte crescono fra le fila di ciascuna razza, soltanto per aggiungere ulteriore attrito politico e religioso. L'unica cosa che tutti i popoli del Thedas sembrano avere in comune, è il continente che chiamano "Casa".

Una nota importante riguardo tutte le razze, è la longevità. Essa è infatti estremamente simile in tutte e quattro le razze predominanti del Thedas, con minime variazioni che vanno però nell'ordine di meno di un decennio.

## Elfi

*"Noi siamo i dalish: guardiani della tradizione perduta, marciamo su sentieri solitari, e mai più saremo sottomessi."*

—Il Giuramento delle Valli

Gli elfi sono una razza comune nel Thedas, distinguibili fisicamente per i loro tratti leggermente più affilati e, ovviamente, le loro lunghe orecchie a punta. Purtroppo, la loro lunga storia è costellata di ere di oppressione da parte degli umani.

Gli elfi di oggi non sono che l'ombra di ciò che erano in antichità. Essi discendono dall'antica civiltà degli "elvhen" (dall'elfico "Il popolo"), che un tempo regnava sull'immenso regno di Elvenhan (tradotto dall'elfico "La terra del popolo"), di cui la leggendaria e perduta città di Arlathan era la capitale.

Si dice che gli elfi fossero, all'apice del potere di Elvenhan, esseri immortali che vivevano secondo le proprie regole e credenze ed in un regno costellato di magia tanto che, secondo alcune storie e leggende, Arlathan fluttuava nel cielo ed essi erano in grado di spostarsi da un lato all'altro del Thedas in pochissimi giorni. Quando però arrivarono gli umani e gli elfi entrarono in contatto con loro, essi iniziarono ad invecchiare e decadere, come infettati dalla mortalità degli umani e per questo li incolpano, chiamandoli "shemlen" (dall'elfico "Bambini rapidi", anche abbreviato in "shem") un modo dispregiativo di nominare la razza umana.

Ora, c'è chi dice che gli elfi schiavizzarono gli umani, chi invece che semplicemente si isolarono da essi, probabilmente gli studiosi non troveranno mai un accordo a riguardo, sta di fatto che ad un certo punto della storia gli umani, riuniti nell'Impero Tevinter e cresciuti tanto da poter sfidare l'impero di Elvenhan, marciarono ed annientarono un po' per volta gli elvhen fino a giungere alla leggendaria capitale. Alla fine, l'Impero Tevinter (con quello che si dice sia stato un immenso rito di magia del sangue) riuscì a sottomettere anche la capitale elfica cancellandola completamente e sottomettendo tutti gli elfi. I più fortunati vennero resi schiavi e un susseguirsi di incalcolabili generazioni sotto il pesante stivale del Tevinter cancellarono quasi ogni traccia della loro cultura, della loro lingua e della loro storia.



*"Molto tempo fa, quando il nostro popolo era forte e libero, viaggiavamo nel mondo senza conoscere limiti. Eppure Andruil, la Madre delle Lepri, ci insegnò a rispettare la natura e tutte le creature dei Numi. La terra era nostra, ma non ne abusammo. I grandi condottieri dell'antico popolo si rivolgevano ad Andruil per farsi consigliare i luoghi più adatti in cui andare a caccia, allevare gli halla o insediarsi per costruire nuove dimore. Andruil incaricava il suo messaggero, un gufo, di guidare l'antico popolo, e noi lo seguivamo fino a giungere nelle terre benedette dalla dea.*

*Prestate orecchio al richiamo del nobile gufo. Andruil potrebbe avere un messaggio per voi!"*

—Come narrato dal Guardiano Gisharel ai bambini del clan Ralaferin

Passò quasi un millennio prima qualcosa potesse cambiare per gli elfi.

Quando Andraste e il suo Culto del Creatore ascesero nella scalata al potere e nella marcia contro il Tevinter, la profetessa chiese l'aiuto degli elfi, promettendo loro la libertà ed una nuova terra che avrebbero potuto chiamare casa. Al fianco di Andraste, guidati dal leggendario eroe Shartan, gli elfi spezzarono le loro secolari catene e mossero guerra all'Impero che li aveva sottomessi, aiutando la profetessa ad ottenere una più che parziale vittoria. Per il loro servizio, fu finalmente restituita loro la libertà e vennero loro donate Le Valli, una regione del sud di Orlais che si stende dalle Montagne Gelide fin quasi al Lago Celestino, e con esse una nuova capitale che prese il nome di Halamshiral. L'immenso esodo che essi compirono per la loro terra promessa viene ricordato come il Lungo Viaggio.

Nelle Valli, gli elfi tentarono di ricostruire la loro cultura ed una volta ancora tornarono a venerare il loro pantheon elfici. Ma, nelle infinite generazioni sotto il Tevinter, le antiche vie erano andate perdute, persino i nomi di alcuni dei loro dei erano stati dimenticati e pochissimo rimaneva di ciò che fosse anticamente la loro civiltà. Così essi praticarono ciò che potevano ricordare e adottarono nuove credenze per riempire i buchi, facendo tutto il possibile per recuperare il recuperabile.

Nelle Valli nacquero nuove leggende e praticamente una nuova civiltà elfica che, crescendo, per quasi quattro secoli, tornò a fiorire.

Ma una così lunga sottomissione non si dimentica e le relazioni con gli umani erano destinate a tornare ad essere ostili. L'insistenza degli elfi a rifiutare la fede nel Creatore non faceva che far infuriare la Chiesa. Con il tempo le tensioni continuarono ad aumentare e i missionari andrastiani nelle Valli furono sempre meno accetti. Non si sa chi scagliò la prima pietra, e con tutta probabilità non lo sapremo mai. Sta di fatto che gli elfi fondarono una legione che entrò nella leggenda: i Cavalieri di Smeraldo, protettori della loro terra dalle intrusioni degli umani, e pochissimo tempo dopo le tensioni giunsero all'esplosione. Gli elfi conquistarono un villaggio umano e si spinsero fin quasi ad occupare la città di Montsimmard, commettendo atrocità tali da far infuriare ogni nazione umana. A quel punto la Divina Renata I proclamò quella che viene ricordata come la Sacra Marcia contro Le Valli. Una serie di battaglie brutali si susseguì e la Chiesa, appoggiata anche da Orlais, schiacciò senza pietà l'esigua popolazione elfica, che ancora una volta vide la propria civiltà andare in frantumi. Coloro che sopravvissero, scacciati dalle Valli, si dispersero. Alcuni divennero nomadi, riunendosi in più o meno ampi gruppi, e divennero i Dalish, testardamente ancorati a ciò che rimaneva della loro cultura e delle loro tradizioni e tenacemente intenzionati ad opporsi agli umani, vivendo isolati da essi e cambiando continuamente dimora, inizialmente per la propria sopravvivenza e, con il tempo, per mera abitudine. Altri invece, amaramente arresi al loro destino, si rassegnarono a vivere fra gli umani; vennero chiamati "elfi di

città”, cittadini di second’ordine, se non addirittura servi o mendicanti, e vennero presto costretti a vivere in degli ampi ghetti che nacquero in tutte le più grandi città e che sono conosciuti come “Enclavi Elfiche”.

Gli elfi di città, oltre a quanto specificato qui di seguito in “Le Enclavi Elfiche”, non possiedono una propria vera cultura e fanno semplicemente riferimento alla cultura della nazione umana dove nascono e crescono. Per maggiori dettagli sugli elfi Dalish invece, fare riferimento al capitolo a loro dedicato nelle Nazioni.

## Le Enclavi Elfiche

Le Enclavi sono sostanzialmente dei ghetti per elfi. Sezioni più o meno ampie di città prevalentemente umane, isolati solitamente da ampie mura e riservati alla popolazione elfica.

La presenza delle mura nella maggior parte delle enclavi è necessaria, ufficialmente, per permettere più agevolmente alle autorità di sorvegliare che non avvengano soprusi sui suoi abitanti, in realtà tuttavia risultano per la maggior parte essere un mezzo di divisione sociale ed un modo per rinchiuderne la popolazione nel caso questa minacciasse una qualche sorta di rivolta od opposizione ad esse.

La maggior parte delle enclavi sono piagate da povertà e criminalità ed è altrettanto comune che gli edifici siano fatiscenti e decadenti, in quanto gli umani tendono a lasciare che siano i suoi stessi residenti ad occuparsi di loro stessi e della propria enclave, spesso però senza consentire loro accesso ai più comuni servizi cittadini. Anche se questa segregazione ha concesso agli elfi un certo grado di autonomia sociale fra di loro, ha anche incoraggiato il loro isolamento dal resto della società ed il loro status sociale, ben al di sotto quello di un cittadino medio, ma spesso anche degli umani più poveri.

Certamente molto di rado vi sono leggi che proibiscono in modo diretto agli elfi di integrarsi nella società umana, e lo schiavismo è ormai (almeno ufficialmente) illegale nella maggior parte del Thedas, ma in ogni caso i pochi elfi che hanno la fortuna di avere un impiego al di fuori dell’enclave (solitamente come servi, sguatteri o altri lavori similmente umili) sono spesso soggetti a insulti, fastidi di vario genere e nei peggiori dei casi, violenze. Per questo di rado gli elfi di città si avventurano al di fuori della propria enclave, se non è strettamente necessario.

Molto pochi sono gli elementi culturali degli elfi di città. Essi solitamente tendono ad adottare la cultura della nazione in cui vivono, con una manciata di eccezioni che, sebbene non vengano seguite o alle quali non viene data la stessa importanza in modo uguale in tutte le enclavi, sono tipiche di questo popolo:

- **Il Vhenandahl:** Il nome viene da alberi antichi e diventati ormai estremamente rari nel Thedas; anticamente si dice fossero estremamente comuni e coprissero intere foreste, ma hanno cominciato a sparire con la caduta della prima civiltà elfica. Tuttavia, gli elfi di città chiamano in questo modo gli alberi che sorgono al centro di (quasi) ogni enclave, sebbene per la maggior parte si tratti solo di grosse querce. Il nome deriva dall’elfico “Albero del Popolo” e si tratta di alberi che vengono fatti crescere e mantenuti con estrema cura all’interno dell’enclave. Spesso vengono decorati con lacci, pitture e altri metodi artistici e umili oggetti d’arte. Si tratta di un punto di riferimento molto

*“Le enclavi esistono da quando gli elfi e gli sh'am vivono nelle stesse terre. La nostra non è nemmeno la peggiore: dicono che a Val Royaux vivano diecimila elfi in uno spazio grande quanto il mercato di Denerim. Si dice che quelle mura siano talmente alte che il sole raggiunge il vhenandahl solo a mezzogiorno.*

*Ma non abbiate tanta fretta di abbattere le mura e iniziare combattere contro le guardie. Servono più a tenere fuori gli altri, piuttosto che noi dentro. Sapete, noi non dobbiamo vivere per forza qui. A volte una famiglia fa fortuna, e si compra una casa al porto o in periferia. Se sono fortunati, tornano nell’enclave dopo che i saccheggiatori hanno raso la loro casa al suolo. Quelli più sfortunati finiscono per chiedere elemosina.*

*Qui siamo in famiglia. Ci difendiamo a vicenda. Facciamo il possibile per mantenere le vecchie tradizioni. Gli orecchie piatte che sono uscite sono bloccati. Non saranno mai umani, né elfi.*

*Quindi cosa gli rimane? Nulla.”*

—Sarethia, hahren dell’enclave di Altura Perenne

importante e che rappresenta il simbolo stesso degli elfi di città e viene addirittura venerato in alcune enclavi, anche se la cultura che lo riguarda può cambiare anche da città a città.

- **L'Hahren:** Un temine elfico che significa letteralmente “anziano”, ha un significato molto diverso da quello che gli viene dato dai clan dalish. Fra gli elfi di città l'hahren viene eletto per meriti di saggezza, intuito ed equilibrio mentale (e non per età, nonostante il significato del termine) e ricopre diversi ruoli. Primo fra tutti svolge il ruolo di portavoce ed amministratore dell'enclave, diramando le dispute, celebrando i matrimoni fra elfi e spesso fungendo anche da confidente ed appoggio morale per molti elfi dell'enclave. In alcuni casi ricoprono un ruolo addirittura quasi spirituale. Esso non possiede un vero e proprio potere politico o carica ufficiale, ma spesso quando le autorità hanno bisogno di interfacciarsi con un enclave si riferiscono direttamente ad esso (o essa), nei casi migliori anche ascoltando la sua opinione per faccende riguardante gli elfi.
- **I matrimoni:** Il matrimonio ricopre un ruolo estremamente importante per gli elfi di città; si tratta di un rito di passaggio per l'età adulta ed è un modo per mantenere “intatto” il sangue elfico. Una delle peggiori cose che un elfo di città potrebbe fare (agli occhi del suo popolo) è sposare o procreare fuori dalla propria razza in quanto dall'unione fra un elfo ed un umano nascerà sempre e solo un umano e in mancanza di attenzioni, la popolazione elfica andrebbe estremamente ad assottigliarsi, un enorme problema per delle comunità i cui membri dipendono moltissimo gli uni dagli altri e cercano di sopravvivere giorno dopo giorno.

*“La Città inferiore ospita una squallida Enclave elfica. Qui, come in gran parte delle Enclave del Thedas, gli elfi vivono stipati in piccoli alloggi decrepiti, segregati dalla popolazione umana. L'Enclave di Kirkwall è perfino più degradata del resto della Città inferiore, anche se gli elfi fanno il possibile per dare a questo luogo un minimo di decoro. Il vhenadahl (“albero dei popoli”) che si erge in mezzo all'Enclave rappresenta l'orgoglio elfico e il loro patrimonio culturale comune, e per questo viene scrupolosamente accudito.”*

*E' difficile dire se gli elfi continuerebbero a vivere confinati nell'Enclave, se avessero la possibilità di abitare in altri quartieri di Kirkwall. Pur non ammettendolo apertamente, alcuni preferiscono vivere tra i propri simili piuttosto che mescolarsi agli umani, anche a costo di condurre una vita di stenti nell'Enclave.”*

*—Da "Alla ricerca del sapere: i viaggi di uno studioso della Chiesa", di Fratello Genitivi*

## Interpretare un elfo di città o Dalish

Qui non vi daremo consigli su come effettivamente interpretare un personaggio elfo, quello lo lasceremo decidere a voi in base al carattere e background del vostro pg e alla vostra decisione su quanto la cultura del suo popolo possa incidere su di lui (anche se chiamare tutti gli umani “Shem” è sempre un ottimo inizio...). Invece porremo l'attenzione sulla costumistica e sulla lingua elfica.

Partiamo con il dire che un elemento ovviamente fondamentale di costumistica per giocare un personaggio elfo sono le orecchie a punta. È molto facile ormai recuperare protesi di orecchie a punta da elfo e se ne trovano di ottima qualità anche a prezzi estremamente contenuti. Il nostro consiglio è di acquistarne in lattice morbido (in quanto risultano più comode da indossare e realistiche) ed aggiungervi del mastice teatrale, poche gocce all'interno permetteranno alla protesi di fissarsi con estrema facilità alle vostre orecchie ed impediranno al vento, colpi d'arma o movimenti bruschi di farle volar via. Ricordiamo anche che i nostri elfi hanno orecchie a punta lunghe e ritte, orecchie appena accennate o flosce non verranno accettate.

Inoltre ci teniamo a specificare che gli elfi di Dragon Age non possono avere la barba. Semplicemente non gli cresce. Quindi per giocare un personaggio elfo sarà necessario radersi accuratamente, oppure mantenere in

ogni istante il volto coperto abbastanza da nascondere la barba (ma in questo caso non sarà mai possibile scoprirla e starà a voi organizzarvi in modo che non accada).

Per quanto riguarda il vestiario gli elfi, siano essi Dalish o di città, sono sempre stati incredibilmente collegati ai boschi e alla natura. Questo legame si rispecchia anche nel loro vestiario: i colori prevalenti sono i toni del verde e del marrone, soprattutto per i Dalish che tendono a prediligerli per mimetizzarsi meglio all'interno della selva; i vestiti in sé sono semplici e comodi, atti a lunghi spostamenti, e cuciti con materiali semplici come il lino o le pelli degli animali cacciati per sopravvivere, da cui ricavano anche le pellicce per sopravvivere all'inverno. Gli elfi di città tendono a mantenere all'incirca lo stesso stile, sebbene ognuno venga influenzato dalla zona in cui risiede: un elfo di un Enclave Orlesiano sarà, per certi aspetti, piuttosto diverso da uno del Ferelden, ma ad accomunarlo tutti sarà sicuramente l'umiltà della fattura e dei materiali e la semplicità. Come abbiamo detto gli elfi di città hanno nella quasi totalità una vita povera se non addirittura indigente. Vi sono indubbiamente delle eccezioni, come i pochi fortunati che riescono a trovare un lavoro migliore o ad unirsi ai ranghi alla Chiesa, oppure quelli che finiscono in un Circolo, ma rimangono comunque la minoranza ed il vestiario è bene che rispecchi questo elemento (ma ci teniamo a ricordare che un costume umile e semplice non è per forza un costume privo di dettagli).

Una cosa che, invece, accomuna sia i Dalish che i cugini cittadini sono i nomi. I nomi elfici si rifanno in buona parte all'antica lingua perduta; possono aver avuto un significato, ma questo è andato perso con il passare dei secoli.

Per facilitarvi, possiamo paragonarli senza alcun problema ai nomi elfici Tolkeniani (da cui potete prendere spunto, ma vi chiediamo di inventarne di vostri). Inoltre, molto di rado gli elfi non hanno un cognome e si rifanno i Dalish al clan di appartenenza, ad esempio "Mihris del clan Ashalle", o dell'Enclave in cui vivono. I pochi che possono permettersi un cognome vantano una discendenza che giunge da una delle casate o famiglie che avevano popolato Le Valli.

### La Lingua Elfica

Ogni personaggio elfo ottiene gratuitamente l'abilità "Lingua Elfica" (a meno di espressiva richiesta del giocatore per motivi di background). Tramite quest'abilità verrà fornito un cartellino che permetterà ad esso di indicare di star parlando in elfico senza che sia effettivamente necessario doversi imparare ed utilizzare un'altra lingua.

Tuttavia, anche se non è assolutamente obbligatorio e l'uso dell'abilità è più che sufficiente, noi staff apprezziamo un'interpretazione più approfondita e l'uso ogni tanto di modi di dire, brevi frasi o singole parole (come di saluto o insulto) in elfico. Ovviamente sarà necessario tradurre la frase o la parola a chiunque lo richieda mostrando il cartellino dell'abilità "Lingua Elfica", e suggeriamo di non abusarne (soprattutto per non rischiare di dover continuamente spezzare il gioco per tradurle), ma un uso mirato e centellinato è assolutamente apprezzato.



Per questo motivo, vi riportiamo qui di seguito alcune di queste parole o brevi frasi, quelle di uso più comune e vi sproniamo, in caso foste curiosi di conoscerne altri, a contattarci direttamente.

<b>Parola o frase</b>	<b>Traduzione in comune</b>
Shemlen (o abbreviato in "shem")	"Rapido", o "Bimbo rapido", modo dispregiativo di chiamare gli umani.
Durgen'len	"Figli della pietra", antico modo di chiamare i nani.
Lethallen	Modo colloquiale di rivolgersi ad un amico stretto o una persona a cui si è molto vicini.
Da'len	"Bambino", o "figliolo". Usato per riferirsi in modo paterno/materno ad un elfo più giovane.
Ma vhenan / Vhenan	"Mio cuore" / "Cuore". Modo utilizzato per chiamare qualcuno molto caro in modo particolarmente affettuoso.
Ar lath ma, vhenan	Ti amo, mio cuore.
Ma serannas	Grazie.
Ir abelas	Mi dispiace.
Andaran atish'an	Letteralmente "Entra in questo luogo in pace". È un saluto formale.
Aneth'ara	Saluto informale/amichevole, usato esclusivamente fra elfi.
Dareth shiral	Traducibile in "viaggia sicuro". Usato per dire addio/arrivederci.
Falon'Din enasal enaste	"Possa Falon'Din favorirti". Usata come preghiera per i caduti.
Fen'Harel ma halam!	"Che il Temibile Lupo ti colga!". Usato come minaccia o malaugurio.
Na melana sahlin!	Il tuo momento è giunto!