

A close-up, low-angle shot of a hand holding a small, glowing, translucent orb. The hand is positioned palm-up, with the fingers slightly curled. The orb is held in the center of the palm, emitting a bright, ethereal light. In the background, a palm tree is visible, its trunk and fronds silhouetted against a dark, textured sky. The overall scene is dimly lit, with the primary light source being the orb. The text "LE RAZZE" is superimposed over the center of the image, in a stylized, glowing font.

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.

Nani

Sottoterra, i nani sono creature ossessionate dall'onore... il loro e quello della propria famiglia. Gran parte dei nobili portano le cotte di maglia anche sopra gli abiti comuni, perché spesso le offese e gli insulti si rivelano mortali.

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



I nani sono una razza di tozzi e robusti costruttori che vive nel sottosuolo in comunità chiamate thaig. Il numero, loro un tempo enorme, è stato terribilmente ridimensionato da ere di guerra con la prole oscura. La stragrande maggioranza dei thaig è ora abbandonata e persa, e la sconfinata rete di tunnel conosciuta come Vie Profonde, che un tempo connetteva tutti i thaig e permetteva di viaggiare da un lato all'altro del Thedas nel sottosuolo, è ora per lo più sigillata ed invasa dalla prole oscura e altre pericolosissime creature. Per quasi un millennio i nani hanno abitato unicamente la città di Orzammar, con una parte di essi che emigrano, o per meglio dire si esiliano, in superficie vivendo nelle comunità umane; solo di recente è stato liberato il thaig di Kal'Hirol ma che è ancora ben lontano da essere davvero considerato abitabile quanto la capitale.

I “Figli della Pietra” (così spesso si riferiscono a sé stessi i nani) sono un popolo robusto e stoico, tanto fisicamente quanto mentalmente; piuttosto bassi e tarchiati per la media umana, in modo netto ma non eccessivo: può infatti capitare che un nano particolarmente alto e magro possa venir confuso con un umano particolarmente basso. Hanno inoltre la tendenza ad avere una robusta e forte costituzione fisica, ed una discreta fermezza e testardaggine che li caratterizza. Ma il loro fisico resistente non ha impedito che la secolare vicinanza con la prole oscura, o forse con il lyrium (o una combinazione delle due) richiedesse loro il proprio tributo: essi, infatti, hanno un discreto problema di infertilità. Completamente infertili se mischiati con altre razze, hanno sviluppato sempre più problemi anche fra di essi nel corso dei secoli e per questo, con il tempo, i loro numeri si sono piano piano assottigliati portando la loro popolazione ad essere piuttosto esigua per gli standard della superficie (ma ancora, fortunatamente, ben lontana dal rischio di estinzione, del quale però i più lungimiranti cominciano a preoccuparsi). Tuttavia, la loro vita nel sottosuolo in prossimità del lyrium non ha solo richiesto un tributo ma anche donato loro dei vantaggi. Forse semplicemente per la loro natura in quanto generati dalla Pietra stessa (almeno da quello che dice la loro mitologia) o forse solamente grazie a secoli di esposizione passiva alle radiazioni del minerale, il risultato è che i nani hanno una resistenza innata incredibile alla magia, tanto che non è insolito per un mago vedere i propri più potenti incantesimi rimbalzare addosso ad un nano senza il minimo effetto, con al contempo una resistenza molto netta (ma non una totale immunità) agli effetti nocivi del lyrium; inoltre crescendo ed entrando sempre più in connessione con le loro qualità innate possono arrivare a sentir “cantare” la pietra, ottenendo una comprensione istintiva del sottosuolo. Ma questo non è tutto, la loro natura impedisce loro qualcosa che per ogni altra razza è dato per scontato: i nani non sono in grado di sognare. Come se essi fossero completamente tagliati fuori dall’Oblio, qualcuno dice addirittura esiliati da esso, quando i figli della pietra dormono non proiettano la propria coscienza nell’Oblio e vivono sempre sonni privi di sogni di ogni tipo; ma questo “esilio” rende anche loro totalmente preclusa la pratica della magia. Non è mai stato riscontrato nessun nano in grado di lanciare incantesimi, che anzi hanno la tendenza a vedere con sospetto e fastidio.

Non approfondiremo in questo capitolo maggiori dettagli sulla cultura e le tradizioni naniche, per maggiori dettagli invece, fare riferimento al capitolo “Orzammar” nelle Nazioni.

I nani di superficie

Alcuni nani, che sia per sfuggire dalla giustizia di Orzammar, dalla povertà estrema del Distretto della Polvere, o per qualsiasi altro motivo, decidono a volte di abbandonare l’abbraccio della Pietra ed andarsene a vivere in superficie. Questo, per i loro fratelli sotterranei è considerato un disonore estremo e per la maggior parte dei nani di Orzammar i loro simili di superficie non sono nemmeno considerati nani, abbandonati e rinnegati dalla Pietra. Indipendentemente che il nano ora di superficie possedesse una casta, trasferirsi in superficie porta a perdere qualsiasi cosa, compreso il proprio nome all’interno della casta (e ogni diritto a venirvi reintegrati) e da alcuni cittadini di Orzammar sono considerati ancor meno dei “semplici” senzacasta. In forte contrasto, invece, gli umani hanno la tendenza a rispettare i nani di superficie e tenere in gran conto la loro forte etica di duro lavoro, astuzia e le abilità che portano con sé.

Spesso i nani di superficie si avvicinano alla Gilda del Commercio (anche detto Gilda Nanica del Commercio - sebbene sia l’unica veramente riconosciuta e indubbiamente la più importante- in quanto formata esclusivamente da nani), o entrando direttamente fra i loro ranghi e questo, ironicamente, li porta quindi



spesso ad avere contatti più o meno diretti con Orzammar. Altri invece prendono contatti con il Carta, prendendo invece la strada dell'illegalità.

Può anche capitare che l'esilio in superficie venga utilizzato come punizione dalle più alte cariche di Orzammar; questo è diventato sempre più frequente, mentre nei secoli passati era una punizione estremamente rara e considerata la peggiore in assoluto.

Certo questo non significa però che in nessun caso ad un nano è concesso lasciare il sottosuolo. Per quanto non sia particolarmente frequente e servano motivazioni ben solide e serie, può capitare che l'Assemblea dei Deshyr conceda dei permessi per spostarsi in superficie per più o meno lunghi periodi, questo di solito viene fatto per fini commerciali o diplomatici, ma sono molto pochi i nani a cui questo viene concesso (e pochi che desiderano questa concessione, a dirla tutta), o almeno era così prima dell'inizio della Spedizione nel 9:38 Era del Drago.

Ma le differenze fra un comune nano ed uno di superficie non si limitano unicamente a questioni politiche e culturali. È infatti stato constatato che anni consecutivi di vita in superficie possano portare diverse alterazioni ad un nano. Più il tempo trascorre lontano dal sottosuolo, infatti, e più il "senso della pietra" si affievolirà. Questo è un modo per indicare tutta una serie di caratteristiche dei nani come il saper sentire il canto della pietra, la resistenza al lyrium e la resistenza alla magia. Anche se questo non sembra essere legato all'incapacità di sognare, che pare invece rimanga intatta anche nei nani di superficie.


Interpretare un nano

Qui non vi daremo consigli su come effettivamente interpretare un personaggio nano, 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. Invece porremo l'attenzione sulla costumistica e sulla resa estetica.

La prima cosa che ci teniamo a sottolineare è che **NON** è necessario essere bassi e tarchiati per interpretare un personaggio nano. Sì, ci rendiamo perfettamente conto che possa non essere bellissimo vedere nani di 2 metri, ma non ci importa. Il LARP è anche un gioco di immaginazione ed immedesimazione e siamo sicuri che sarete in grado di interpretare bene ed immedesimarvi nel gioco anche parlando dal basso all'alto ad un giocatore alto che interpreta un nano, immaginandovi che questo sia invece molto più basso di voi. E questa è una base dalla quale lo staff non si muoverà.

Ci teniamo anche a ricordare che i nani di Dragon Age non sono i nani di altre ambientazioni fantasy, come Il Signore degli Anelli (nonostante le somiglianze) e che quindi le donne naniche NON hanno la barba.

Detto questo, tuttavia, è importante riuscire a rendere in modo scenico e credibile, ma soprattutto chiaro a chi vi guarda, che il vostro personaggio è un nano. E il semplice avere la barba non è sufficiente, perché qualsiasi umano potrebbe averla ugualmente (oltre al fatto che è un fattore di tradizione farsi crescere la barba per i nani ma nulla di più). Per questo ci sono alcuni accorgimenti a cui vi chiediamo di porre attenzione:



"I nani di Orzammar sono piuttosto diversi da quelli che si trovano nella maggior parte delle città degli umani. Anche se Orzammar deve la propria immensa ricchezza ai commerci con i regni degli umani, tutti i nani che vengono in superficie per commerciare vengono privati del loro rango nella società. I mercanti nanici sono talmente frequenti nelle città degli umani che molte persone sono portate a credere, erroneamente, che tutti i nani siano mercanti, o che tutta la loro razza adori il denaro e il commercio. Ma questi nani di superficie sono creature atipiche, le uniche disposte a spezzare ogni legame con la propria razza e a sacrificare il proprio rango in nome degli affari."

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

- **I tatuaggi dei Senzacasta:** Ogni senzacasta (nessuno escluso) viene marchiato in modo chiaro con un tatuaggio sul volto simile ad una S squadrata nera (indicato di lato) e per tutti sulla guancia destra. Questo tatuaggio può venir integrato in uno più ampio ed elaborato, ma obbligatoriamente sempre essere ben chiaro e visibile.
- **La moda di Orzammar:** I nani di casta hanno degli elementi distintivi propri della moda di Orzammar e spesso utilizzati anche dai nani di superficie (e, seppur più di rado, adottati anche da alcuni senzacasta e che possono quindi essere utilizzati in aggiunta al tatuaggio sopra indicato). Questi elementi sono fermacapelli e/o ferma-barba in metallo, simili a piccoli cilindri, solitamente decorati con rune o motivi che ricordano intrecci di rune. Un altro elemento chiaro ed inequivocabile che potrebbe venir portato è un tabarro o un piccolo stendardo da portare, per esempio, alla cintura, raffigurante il blasone di Orzammar.
- **Altri elementi:** È possibile alternativamente agli elementi sopra indicati (o in aggiunta ad essi) elaborare dei propri elementi costumistici o scenici che permettano di identificare in modo chiaro, netto e a colpo d'occhio che il personaggio con cui si sta parlando è un nano. Un altro esempio potrebbe essere indossare una spessa e folta barba posticcia, o qualsiasi altra cosa vi venga in mente, purché sia chiaramente distinguibile ed assimilabile alla cultura nanica.



Per quanto riguarda, invece, il vestiario dei nani non vi è molto da dire, in quanto non è un tratto particolarmente distintivo. Vero è che il solo guardare gli abiti di un nano può aiutare a distinguere un senza casta, vestiti per lo più di stracci o abiti dismessi e rotti o da abiti di bassa qualità, dai nani di casta, che prediligono abiti robusti, in stoffe spesse e di alta qualità o in cuoio.

La vera distinzione, tuttavia, sta nelle armature: forgiate dai metalli più disparati, la ricchezza della lavorazione e la rarità delle materie prime sono elementi che possono aiutare a distinguere un nano di casta nobiliare dagli altri.

Il colore oro (non il materiale in sé) è riservato al Re, alla famiglia reale o al suo seguito più diretto, come ad esempio ad un Campione.

Per il resto il vestiario nanico è spartano e rudimentale, sia nel sottosuolo che per i nani di superficie; sebbene questi ultimi possono gradire arricchire le loro vesti di tessuti e colori commerciati con gli umani, specialmente i mercanti stessi.

I nomi nanici sono tendenzialmente brevi, ma d'impatto, spesso riconducibili ai nomi norreni e scandinavi del nostro mondo. I loro cognomi, invece, li legano alla casata e, di conseguenza, alla casta a cui essa appartiene e solo molto di rado un senzacasta ne possiede uno.