

A close-up of a hand holding a glowing, translucent orb. The hand is positioned palm-up, and the orb is held in the center of the palm. A shadow of a palm tree is cast onto the back of the hand. The background is dark and textured, with some faint, glowing lines and patterns. The text "LE RAZZE" is overlaid in the center of the image.

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.

Qunari

Tutti coloro che si spingono abbastanza a nord finiranno per incontrare i qunari, giganti dalla pelle color bronzo e dai capelli bianchi, con la testa più grande di quella di un essere umano e uno sguardo che cela un misto di calma spaventosa e una sorta di fuoco.

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



Vi è una razza, relativamente più "giovane" nel Thedas, che la maggior parte delle persone chiama Qunari. I membri di questa razza sono grandi e potenti; mediamente più alti degli umani, dotati per natura di un fisico eccezionale, dalla dura pelle di colori metallici, orecchie a punta e la maggior parte di essi possiedono delle corna che crescono dalla loro testa.

Tuttavia, l'etichetta "Qunari" è più accuratamente riferita ad un seguace del testo religioso conosciuto come Qun, indipendentemente dalla razza di appartenenza; da qui l'uso della maiuscola nel nome in molti testi. L'antico nome della razza di giganti con le corna è "kossith". Questo termine non viene però molto usato e nemmeno granché conosciuto all'infuori dei gruppi di studiosi. Inoltre, i leader Qunari non riconoscono nemmeno il concetto di kossith e molto pochi se non nessuno dei ranghi Qunari conoscono questa parola.

Gli insegnamenti del Qun sono così diffusi che, sotto le sue leggi, la razza di una persona non è rilevante. Una persona è Qunari oppure no, e siccome i Qunari hanno praticato una riproduzione selettiva per migliaia di anni, nessuno può essere certo di come fossero gli originali kossith.

Non ci dilungheremo ulteriormente, qui, sulla cultura, la società e la religione di questo popolo, che verranno invece approfondite nel capitolo loro dedicato delle Nazioni. Di seguito parleremo della lingua dei qunari, dei Vashoth e delle specifiche per interpretare un qunari.

Vashoth e Tal-Vashoth

Vashoth, nella lingua Qunlat, significa letteralmente “i Grigi” ed indica tutti i membri di razza qunari (o, più precisamente, kossith) che sono nati all'esterno del Qun e non ne hanno mai potuto scoprire il significato e le sfaccettature. Spesso si tratta di qunari che nascono fra gruppi di Tal-Vashoth, oppure, sebbene più di rado, di trovatelli che vengono recuperati da famiglie umane e cresciuti nella società umana. Essi non hanno una vera cultura propria e semplicemente assimilano quella nella quale crescono. Per questi individui il Qun non prova alcun tipo di ostilità, ma piuttosto una forte pietà: dal loro punto di vista, infatti, essi non hanno mai avuto l'occasione di crescere nell'illuminazione, ma avranno sempre la possibilità di ritornare indietro e trovare le braccia dei propri simili aperte. Quando il Qun scopre dell'esistenza di un Vashoth, solitamente si attiva per prendere contatto con esso e dargli la possibilità di ritornare dal proprio popolo, ma a meno che questo non avvenga da parte di membri particolarmente zeloti del culto, gli individui contattati tendono ad avere la possibilità di scegliere se abbracciare il Qun o meno.

Un discorso molto diverso è, invece, per i Tal-Vashoth. Pochissimi nel Thedas conoscono la differenza fra i due e tendono invece a conoscere solo ed unicamente questo secondo tipo di qunari-non-Qunari. Tal-Vashoth in qunlat significa “Veri Grigi” ed indica invece tutti quegli individui che sono stati parte del Qun, ma l'hanno rinnegato, allontanandosi da esso.

Possono essere infinite le motivazioni che possono portare un qunari a rinunciare al suo popolo e alla sua cultura per esiliarsi in nazioni che spesso lo vedranno più come una minaccia che come un amico. Questo spesso avviene per l'estrema rigidità dei dettami del Qun, o quando ad un Qunari è richiesto un sacrificio che questo non si dimostra disposto a fare.

Ad ogni modo i Tal-Vashoth sono spesso molto temuti, tanto dal Qun quanto dagli altri popoli in quanto, per la maggior parte, finiscono per essere mercenari o banditi. Attaccati strenuamente alla propria libertà, risultano spesso essere disposti a tutto per la loro sopravvivenza e per mantenersi liberi da qualsiasi catena e costrizione, e questo li porta ad essere visti (spesso a ragione) come delle mine impazzite.

Come i Vashoth, anch'essi non sono un singolo gruppo unificato, non possiedono una cultura o civiltà organizzata e nemmeno degli obiettivi collettivi; solitamente, infatti, questi individui rimangono isolati, a volte tentando (spesso in modo fallimentare) di integrarsi in una società che faticano a comprendere e che li teme o li odia, a volte decidendo di mantenersi prevalentemente solitari ed avvicinandosi alla società solo quando costretti, oppure può capitare che essi si riuniscano in piccoli gruppi o compagnie che tendono però a mantenersi di modeste dimensioni e anzi a spezzarsi in gruppi più piccoli quando i loro numeri crescono eccessivamente. Molto spesso capita che i Tal-Vashoth, soprattutto quando divengono mercenari o banditi, taglino le loro corna a metà, in quanto pensano dia loro un aspetto più duro e spaventoso.

I maghi sono tendenzialmente tollerati dai Tal-Vashoth, ma spesso mantengono un certo sospetto e timore nei loro confronti, faticando a perdere i sentimenti che la loro precedente cultura ha inculcato loro. Quando poi si tratta di Saarebas, ovvero maghi che sono stati un tempo appartenuti al Qun, alcune compagnie preferiscono mantenerli costretti in modo poco dissimile da quello che subivano all'interno del Qun, dipendentemente dall'apertura mentale dei membri del gruppo a cui appartengono.

"Perché continui a chiedermi del Qun? Non sono una qunari. Sai, ho conosciuto un umano che faceva scarpe. Visto che sei umano anche tu, perché non mi dici qualcosa sulle scarpe?"

"Hai conosciuto molti più qunari di me. Io ho sempre vissuto qui a Nevarra."

"No, non sono una Tal-Vashoth. I Tal-Vashoth sono ribelli. Non puoi ribellarti contro qualcosa che neppure hai mai visto. Io sono una Vashoth."

"No, ho usato una parola diversa. 'Vashoth', non 'Tal-Vashoth'. Non sapevo che gli umani fossero anche sordi."

"No."

"No."

"Odio gli umani."

—Passaggio inutilizzato della trascrizione di un colloquio con Issala, mandriano qunari, rinvenuto tra gli appunti di Fratello Genitivi

I Vitaar

Diversamente dalle altre razze nel Thedas, i Qunari non adornano il loro corpo con tatuaggi. Invece, essi fanno uso di pitture da guerra chiamate Vitaar. Queste pitture, il cui nome è grosso modo traducibile in “armatura velenosa” dal qunlat, vengono prodotte con sostanze incredibilmente tossiche a razze diverse dai qunari. Queste pitture vengono spesso indossate anche da vashoth e tal-vashoth, che solitamente li ottengono sottraendoli in qualche modo al Qun, o tramite altri metodi ben poco legali come il mercato nero. All'esterno della razza si sa poco su queste pitture e anche coloro che non fanno più parte del Qun tendono ad essere evasivi a riguardo, così esternamente sono più voci che altro sul funzionamento di queste pitture, secondo le quali esse rinforzino la pelle del qunari rendendola dura come il metallo di un'armatura. Questo è solo parzialmente vero, dal momento che i Vitaar possono indubbiamente avere quell'effetto (e probabilmente sono stati inventati per facilitare la vita a quei qunari le cui corna impediscono di indossare la maggior parte). La creazione dei Vitaar, così come di molte altre sostanze (come la Gaatlok, una sostanza esplosiva estremamente potente), sembra rimanga un segreto conosciuto unicamente dal Qun.

La lingua Qunlat

I Qunari parlano una lingua dura e rigida chiamata Qunlat. Normalmente ai Qunari serve poco comunicare al di fuori dei bisogni e difficilmente si lasciano andare in lunghe o intricate discussioni. Quando parlano con coloro che non seguono il Qun, le loro dichiarazioni sono spesso, concise, secche e schiette, con un'implicita aria di superiorità. Non è particolarmente comune che i Qunari parlino la lingua comune: tolti Vashoth e Tal-Vashoth, i primi perché crescono imparandola come loro lingua principale e i secondi perché sono spesso costretti a parlarla per avere a che fare con le altre razze, è più facile che i Qunari che abbiano contatto con altri popoli fra le loro mansioni, o che per qualche motivo necessitino di intraprendere tale contatto, vengano istruiti ad una lingua che altrimenti difficilmente imparerebbero, anche solo per mancanza di interesse in tale pratica.

Ogni personaggio Qunari ottiene gratuitamente l'abilità “Lingua Qunlat” (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 qunlat 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 qunlat. Ovviamente sarà necessario tradurre la frase o la parola a chiunque lo richieda mostrando il cartellino dell'abilità “Lingua Qunlat”, 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.

Parola o frase	Traduzione in comune
Bas	“Cosa”, o “Oggetto”, utilizzato per indicare un non-Qunari.
Basalit-an	Un non-Qunari meritevole di rispetto.
Basra	“Oggetto schifoso”, modo molto volgare e scortese per indicare un non-Qunari.
Viddathari	Una persona recentemente convertita, con successo, al Qun.
Kadan	Letteralmente “Dove giace il cuore”; usato per riferirsi ad un amante o ad un amico molto vicino, al quale si tiene molto.
Hissra	“Illusione”, utilizzato per riferirsi alle divinità.
Anaan	Vittoria
Kost	Pace
Meravas	“Che così sia” o “Così deve essere”.
Shanedan	Letteralmente “Ti ascolto”, utilizzato come rispettoso saluto di accoglienza.
Panahedan	Letteralmente “Trova rifugio al sicuro”, utilizzato come saluto di commiato.
Vashedan	Letteralmente “Sterco” o “Rifiuto”, comunemente usato come imprecazione.
Katara!	“Muori!” oppure “Muori, cosa!”
Ebost issala!	“Ritorna alla polvere!”, una tipica intimidazione.

Interpretare un qunari

Qui non vi daremo consigli su come effettivamente interpretare un personaggio qunari, 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.

I qunari sono creature generalmente più alte e robuste di un comune essere umano (ma, così come i nani, NON richiederemo alcuno standard di altezza e corporatura, chiunque potrà interpretare un personaggio qunari), con pelle di colori metallici come dorato, bronzo, argento, o grigio di qualsiasi tonalità (fin quasi al nero); hanno capelli sempre in tonalità di bianco, orecchie a punta (seppur solitamente più corte di quelle elfiche) e possono avere vividi occhi con colori come il viola, il rosso, l'argento, il giallo o colori più comuni.

La stragrande maggioranza dei qunari possiede, inoltre, delle corna. La maggior parte dei qunari possiede solamente un paio di corna, ma può capitare di vederne con ben di più (per qualche motivo sempre in numero pari); il qunari conosciuto con il maggior numero arrivava addirittura a quattro paia. Queste possono variare incredibilmente per dimensione e forma, andando da corna simili a quelle di un toro a più simili a quelle di un ariete.

La mancanza di corna è possibile ma incredibilmente rara fra i qunari, in modo non dissimile (ma indubbiamente meno frequente) dei capelli rossi fra gli umani; e similmente ad essi vi sono varie credenze a riguardo. Coloro che nascono privi di corna sono considerati speciali dalla società Qunari e ricevono spesso ruoli piuttosto prestigiosi nella gerarchia del Qun. Culturalmente i Qunari privi di corna sono considerati imponenti e spaventosi dalla società, ed è per questo che i Tal-Vashoth a volte decidono di rimuoverle di loro iniziativa (oltre che per dimostrare il proprio stoicismo, visto il dolore lancinante che questa rimozione può portare all'individuo). Allo stesso modo ai Saarebas (i maghi Qunari) vengono rimosse le corna, per rendere a colpo d'occhio, nella società, il pericolo che questi rappresentano. Nonostante questo, non è vista di buon occhio la volontaria rimozione delle corna all'interno del Qun e, anzi, è considerata disonorevole, come un tentativo di essere ciò che non si è (incomprensibile per la loro filosofia), per questo l'atto è praticato unicamente da Vashoth e Tal-Vashoth.

Per quanto riguarda l'utilizzo dei nomi, i membri del Qun solitamente non ne fanno semplicemente uso. Per quanto ad un Qunari venga assegnato un nome alla nascita, questo è spesso utilizzato solo nella prima parte della sua vita, fintanto che non gli viene assegnato un ruolo, da quel momento cominciano a identificarsi con il nome del ruolo stesso, non ritenendo utile l'identità personale e rinnegandola, o spesso nemmeno avendone una vera concezione. Può però capitare che essi facciano uso di soprannomi, ma questo avviene quasi esclusivamente per coloro che vengono assegnati ad avere contatti non ostili con altre razze e, anche in quel caso, difficilmente li utilizzano fra di loro.

La questione è invece ben diversa per i Tal-Vashoth e i Vashoth. I primi tendono a scegliere un proprio nome arbitrariamente, abbandonando il titolo dato loro nel Qun; questo potrebbe essere una parola del quale gli piace il suono, o che possiede per lui/lei un particolare significato. I secondi, più semplicemente, hanno i nomi che vengono dati loro dalla famiglia che li cresce e possono quindi essere simili ai nomi dei Tal-Vashoth, o più comuni della società nella quale si integrano.

Infine, per quanto riguarda il vestiario, i membri del Qun e i Tal-Vashoth non danno particolare importanza ad esso, preferendo abiti che siano pratici ed utili in base al loro scopo e alla loro mansione, solitamente preferendo tessuti semplici e cuoio, spesso con parti di metallo e pezzi di armatura utilizzati come normale parte dell'abbigliamento; è però particolare notare che sembrano avere la preferenza ad utilizzare colori piuttosto accesi e dai toni caldi, come rosso, giallo o arancione. Inoltre, tendono a non coprirsi molto (dipendentemente dal clima, ovviamente) più per una questione di praticità che altro: nell'estremo nord da cui essi vengono infatti il clima tende ad essere particolarmente caldo, inoltre non per tutti è semplice indossare qualcosa con le corna che possiedono.