

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 title "LE RAZZE" is written in a stylized, glowing font across the middle 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.

Umani

Pochissime sono le certezze che può avere un viaggiatore nel Thedas. E sai quale è una di queste?

La presenza degli umani.

Ovunque ti sposti, dal gelido Ferelden alla torrida Rivain, perfino fra le terre dei qunari.

Ho girato in lungo e in largo il continente e non sono mai stato in un luogo dove non potessi trovare almeno un umano.

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



Gli esseri umani sono senza alcun dubbio la più potente e comune di tutte le razze del Thedas. Ma non è sempre stato così. Mentre la storia umana ha la tendenza ad ignorare, o rifiutare, questa teoria, molti studiosi credono che ci fu un tempo nel quale neanche un singolo essere umano fosse presente in tutto il continente.

Si dice che gli umani apparvero per la prima volta nelle terre del nord, giunti da al di là del Thedas, inizialmente in un'unica grande tribù conosciuta come Neromeniani. Nessuno sa da dove essi venissero o perché giunsero nel Thedas. I primi insediamenti umani furono incontrati, con ostilità, dagli elfi. All'epoca gli elfi regnavano incontrastati in un impero che copriva ogni angolo del Thedas e, si dice, fossero immortali; quel poco che rimane della storia elfica incolpa il contatto con gli umani per la perdita di questa immortalità. Gli elfi iniziarono ad invecchiare e a morire esattamente come facevano gli umani, un processo che gli elfi chiamavano "accelerazione". Temendo la morte e la possibilità che la perdita della loro immortalità potesse durare per sempre, gli elfi si isolarono dagli umani, che chiamavano "i rapidi" o "gli svelti" (entrambe traduzioni da un'unica

parola elfica). Ritirandosi dalle proprie terre, gli elfi permisero agli umani di espandersi sempre di più all'interno del continente.

Crescendo, le tribù umane del nord si unirono per formare l'Impero Tevinter e diventare una significativa potenza. Gli utilizzatori di magia che regnavano sull'impero strinsero una pace con i nani, rimanendo però nemici degli elfi. Alla fine, il conflitto fra umani ed elfi giunse al termine. Si narra che l'Impero Tevinter, con un rituale di magia del sangue di portata immensa, fece sprofondare Arlathan, la capitale dell'impero elfico, nelle profondità della terra e devastò la civiltà elfica. La distruzione di Arlathan elevò gli umani al seggio del potere nel Thedas, uno al quale ancora non hanno rinunciato.

L'influenza degli umani continuò a spingersi attraverso il Thedas con l'ascesa di un sempre più potente ed imponente Impero Tevinter e, poi, con l'ascesa di Andraste e il suo Culto del Creatore.

Dopo essere giunte nel continente, in un periodo imprecisato della storia, le prime civiltà umane si scissero in innumerevoli tribù più piccole, sparpagliandosi per l'intero Thedas e formando culture, tradizioni e persino lingue diverse tra loro. La maggior parte di queste culture sono sparite nei meandri del tempo, assorbite da altre maggiori tribù o forse annientate. Ma di alcune di esse gli storici hanno recuperato informazioni, ed è stato possibile così categorizzarne le principali divise per territori occupati nell'attuale Thedas.

IMPERO TEVINTER

Neromeniani: Si ritiene che fossero i primi umani giunti nel Thedas; i Neromeniani furono i primi a combattere contro gli elfi, e furono anche i primi umani a praticare la magia. Hanno colonizzato l'intera costa lungo il Mare di Nocen. Ma alla fine, tre diverse tribù si separarono per formare ognuno un regno: Qarinus, Tevinter, e Barindur. I restanti Neromeniani, invece, rimasero sotto l'egida del proprio re fino alla formazione dell'Impero, che divenne la prima e più grande nazione umana del Thedas.

Qarinus: Il regno orientale precedente all'Impero, nonché un ramo dei Neromeniani, era concentrato nella città oggi conosciuta come Qarinus. Col tempo venne annessa sotto l'Impero Tevinter.

Tevinter: Un altro ramo dei Neromeniani, questa tribù primitiva si alleò con i nani, e alla fine assorbì le tribù dei Neromeniani e dei Qarinus per formare l'Impero.

Barindur: Non si conosce molto di questo regno, si dice solo che sparì del tutto dopo aver perso il favore dell'antico Dio Dumat. Tutto ciò che rimane di loro sono rovine.

FERELDEN

Alamarri: Non una singola tribù, bensì un nome per riferirsi ad un antico popolo che costituiva l'insieme che occupò la terra oggi conosciuta come Ferelden. Le tribù che ne facevano parte erano i Clayne, i Chasind, e gli Avvar. Il leggendario Calenhad, supportato dai Clayne e da alcuni Avvar e Chasind, riuscì ad unire il Ferelden, costringendo le tribù avversarie ai confini della nuova nazione.

Clayne: Una tribù Alamarri storicamente potente, i Clayne si unirono a Calenhad per aiutarlo a formare la nazione del Ferelden.

Chasind: Alcuni membri della tribù Alamarri, chiamati Chasind, si opposero all'unificazione del Ferelden, e si ritirarono a sud, nelle Selve Korcari. Divisi in piccole comunità, li continuarono a vivere una vita pacifica quanto fraintesa. I loro leader sono sciamani, e sono rispettati dalla cultura Chasind per le loro capacità magiche.

Avvar: Così come i Chasind, alcuni Avvar si opposero all'unificazione delle tribù sotto Calenhad. Loro vennero spinti sino alle Montagne Gelide, dove rimasero un popolo indipendente e testardo, con le loro tradizioni e la loro religione. Ci si riferisce spesso a loro come "uomini delle colline", o "Culto del Cielo".

ORLAIS & NEVARRA

Ciriani: Un tempo padroni di una cultura estremamente ricca, oggi ormai totalmente perduta o assorbita all'interno di quella Orlesiana e ben poco conosciuti anche dagli studiosi, il popolo dei Ciriani prosperò nella mezzaluna fertile che oggi è il centro di Orlais. Mentre le altre tribù affrontavano al nord le pressioni dei Neromeniani, i Ciriani, che erano ben isolati, rimasero un gruppo distinto e forte fino alla fondazione di Orlais dopo il Primo Flagello. Oggi, la cultura ciriana è pressoché sparita.

Inghirsh: Coloro che in origine avevano la più grande cultura di coesione del nord, oggi conosciuto come Orlais; gli Inghirsh si sarebbero poi decentralizzati, fino al punto di diventare famiglie nomadi con non più di dieci membri per tribù. Vagabondi e isolazionisti, gli Inghirsh stavano perdendo un conflitto con i Neromeniani. I sopravvissuti vennero assorbiti dai Ciriani e i Planasene.

Planasene: I Planasene erano un popolo di contadini con una storia documentata sorprendentemente lunga, e una forte cultura della venerazione animista. Le radici di molti nevarriani risalgono a questa tribù.

Un popolo frammentato

Anche se gli umani sono la razza dominante del Thedas, sono anche la più frammentata. Le radici tribali della razza portarono all'evoluzione di distinti gruppi con il proprio linguaggio, la propria cultura e le proprie tradizioni.

Queste distinzioni sono state alla base di infiniti conflitti fra le varie nazioni umane e movimenti religiosi. L'antica religione del Tevinter, che venerava un pantheon di draghi conosciuto come Antichi Dei, si scontrò contro il nascente Culto del Creatore. Quando poi la fede nel Creatore divenne la religione predominante del Thedas, i conflitti si generarono sulle interpretazioni dei suoi insegnamenti. La Chiesa, che ha base in Orlais, scisse ogni legame dalla Chiesa Imperiale del Tevinter a causa dei diversi punti di vista riguardo la magia ed il

suo posto nel mondo.

Ovviamente, le ambizioni delle nazioni umane hanno anche portato all'instabilità dei loro confini. Sia Tevinter che Orlais sono vasti imperi che hanno più volte minacciato, o apertamente portato avanti, conquiste di altri regni come il Ferelden e i Liberi Confini.

Tutt'oggi gli studiosi si azzuffano per trovare spiegazioni sulla capacità degli umani di mantenere il potere sulla maggior parte del Thedas, nonostante le loro lotte intestine.

Per maggiori dettagli sugli umani, la loro cultura e la loro storia, fare riferimento alle nazioni di appartenenza, in quanto esse differiscono moltissimo da regno a regno.