



RAZZA EDHEL

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

EDHEL

Gli Edhel sono una razza umanoide che si distingue per le orecchie di forma allungata ed appuntita e le corna ossee che spuntano loro sulla fronte o sulla sommità della testa. Sono la seconda razza più numerosa, contando 12000 abitanti tra le mura del Villaggio.

I neonati Edhel sono riconoscibili per le loro orecchie allungate ed a punta, sebbene queste non siano l'unico tratto distintivo: infatti, durante la fase della pubertà, ai giovani Edhel spuntano uno o più paia di corna sulla testa.

Le corna si sviluppano solitamente dalla fronte alla sommità del cranio, il loro numero è sempre pari e raggiungono un massimo di 15 centimetri, solitamente dritti o leggermente inarcati (ma mai ricurvi o attorcigliati).

Il doloroso processo di crescita divenne un'importante tradizione e, nella riservatezza del luogo che ospita i giovani: la Casa del Dolore, la vita adulta degli Edhel comincia; proprio nel luogo dove cercano di dimostrare il loro potenziale nella società.

➤ CULTURA

Nella cultura Edhel le donne e gli uomini non hanno pesi differenti nella comunità, sono infatti le doti del singolo individuo che gli permetteranno di ricoprire un ruolo privilegiato a dispetto di altri. Comunemente, le donne tendono ad intraprendere il sentiero dello sciamanesimo a causa della maggior affinità che si reputa abbiano con il mondo degli Spiriti; mentre gli uomini, ritenuti più portati a plasmare i Venti della Stregoneria e vi si dedicano. Gli uomini e le donne che non hanno la fortuna di avere il potenziale legame con gli Spiriti o l'affinità ai Venti della Stregoneria, spesso diventano Cercatori, poiché in quella Casta si trovano a loro agio potendo utilizzare la loro innata agilità e sfruttando la curiosità al meglio, proponendosi spesso per missioni difficili e dal risultato incerto. Impulsivi e a tratti folli, questi Edhel che non si conformano alla loro etnia amano costantemente mettersi alla prova e i Cercatori gliene danno la possibilità. In genere la loro cultura li spinge ad entrare a far parte delle Caste, luogo dove si possono raggiungere obiettivi come grandezza e notorietà.

I costumi Edhel variano in base alle loro origini e ranghi sociali, per questo motivo si possono trovare membri della comunità vestiti con abiti pratici tanto quanto altri che ostentano ampie vesti di tessuti pregiati e dalle elaborate decorazioni. Generalmente non indossano particolari gioielli o ammenicoli di sorta, come fanno invece gli Umani, tributando a questi oggetti un maggior valore; se si indossa un gioiello, esso deve avere un significato, che sia l'An-cora di un Antenato o che sia legato ad un riconoscimento ottenuto.

Non sempre un Edhel di alto rango userà mostrare opulenza nel vestiario, ciò può essere legato a un senso di modestia o che egli stesso non si ritiene all'apice del suo cammino. Gli Edhel di più umili origini portano a testa alta il loro abbigliamento, anche se di poco valore; ciò dimostra la loro voglia di puntare in alto ed il riconoscere quanto ancora hanno da dimostrare. In ogni caso, nessuno di loro usa indumenti appariscenti, farlo è un atto di sconsiderata vanagloria, mal visto da tutta la società.

Unica vera eccezione per quanto riguarda gli accessori sono gli anelli che simboleggiano il matrimonio, essi vanno forgiati insieme e scambiati al momento dell'unione di una coppia Edhel, siano loro semplici contadini o i futuri Conciliatori.

➤ ORIGINI

La razza Edhel vede le proprie origini nelle terre a Nord del Villaggio. Ai tempi infatti, prima della fondazione di quest'ultimo, la comunità era concentrata in un unico insediamento molto simile al Villaggio stesso. Gli Edhel possedevano fin dagli albori della loro razza molte terre coltivabili in pianura; questo giovava alla popolazione vista la facilità degli approvvigionamenti alimentari. Ma in tanti anni la fertilità stessa del suolo andò scemando, fattore di per sé negativo e aggravato dalle molteplici invasioni di alcune bestie, che costrinse la popolazione a migrare gradualmente in territori più a Sud ed a scontrarsi inevitabilmente con le altre razze per il controllo della terra fra i due fiumi.

Al contrario delle altre razze gli Edhel hanno da sempre avuto radicata nella loro società l'importanza della tradizione scritta, da loro quindi è possibile ritrovare molti manoscritti (seppur in lingua arcaica e difficilmente comprensibile) recanti la decisione, dell'allora coppia di Conciliatori Barahm e Darya Jessamyne, di supportare l'umano Arturo nella sua Visione di un Villaggio unito e forte, dopo mesi di sanguinose battaglie.



➤ SOCIETÀ

La Società Edhel è di stampo dicotomico: da una parte spinge gli uomini verso lo studio della Stregoneria e dall'altra le donne verso lo Sciamanesimo. È infatti dai tempi successivi al Riverbero che queste due figure sono l'apice per chi vuole primeggiare all'interno della razza, spinti anche dal fatto che sono l'unica razza governata da una coppia e non un singolo, uniti in matrimonio.

Persino le altre Caste hanno un certo rispetto nel pensiero comune Edhel, le strutture gerarchiche di Cercatori e Difensori offrono spazio alla carriera personale. Meno lustro viene invece lasciato alle mansioni più umili, nonostante la fortuna di molti dentro al territorio Edhel, sia dovuta agli ampi spazi verdi e quindi alla produzione agricola.

Questa spaccatura sociale si rispecchia nella vita degli Edhel che, anche se non apertamente, tendono a suddividere le persone e le famiglie in base alla loro estrazione sociale, ai traguardi dei singoli o al lascito e la rinomanza di certe famiglie. Per un popolo che nel singolo aspira sempre alla vetta, è normale osservare il mondo che lo circonda sulla base di quanto ognuno abbia da offrire. Questa visione non è però da considerarsi discriminatoria, in fondo ogni Edhel che si rispetti aspira alla vetta e sa che per farlo deve essere affiancato dal meglio del meglio.

La dicotomia non si presenta solo come coppia o nella forma dei matrimoni combinati (cosa molto comune tra membri di egual valore nella scala sociale), ma in un qualunque modo che possa comportare arricchimento personale; è comune trovare delle rivalità all'interno della comunità Edhel, sia a livello di famiglie ma soprattutto nei singoli individui. Queste rivalità nascono in gioventù quando, alle prime armi, gli Edhel si sfidano tra loro nei rispettivi campi di competenza per dimostrare supremazia.

Avere un avversario degno che li spinga a migliorarsi è considerata una benedizione e certe rivalità, di reciproco rispetto o di malcelato disprezzo, fanno sì che i giovani crescano senza dimenticare mai i loro obiettivi.

➤ TRADIZIONI

• La Casa Del Dolore

Il processo di crescita delle corna è estremamente doloroso e occupa un mese; in questo lasso di tempo i giovani vengono accuditi nell'omonimo edificio che dà il nome a questa tradizione. L'edificio è chiamato così per via delle grida lanciate dai giovani dilaniati dal processo di crescita ed è situato lungo una delle mura occidentali del Villaggio, lontano da altre abitazioni per una questione di rispetto.

Gli Edhel, durante tale trasformazione, creano circoli cerimoniali attorno ad ogni adolescente per augurare il pieno sviluppo delle sue abilità e capacità; infatti è pensiero comune che le corna di un Edhel rappresentino il suo potenziale come persona e, negli ultimi anni, anche come Stregone.

Gli Edhel sono una razza molto precoce e si passa dalla giovinezza direttamente all'età adulta, rendendo questo mese l'unico periodo di sviluppo definibile come adolescenza. Per questo alcuni pensano che il nome di "casa del dolore" voglia indicare il dolore dei Presbiteri, gli Edhel anziani che si prendono cura di questi ragazzi che, forse troppo presto, diverranno adulti.



• La Grotta Degli Spiriti

La più antica tradizione Edhel è anche la più misteriosa: una volta all'anno, durante il decimo mese, i Conciliatori selezionano alcuni giovani che dovranno recarsi nei territori Edhel fuori le mura, in un piccolo bosco bagnato dalla ramificazione del fiume. Nascosta tra questi alberi si trova una grotta che molti Sciamani Edhel ritengono essere legata agli Spiriti e che in origine ospitava il loro primo Cimitero.

I giovani rimangono all'interno della grotta per un'ora e poi si vedono riemergere stremati. Non si sa cosa succeda in quel lasso di tempo, sia i partecipanti che il responsabile degli Sciamani mantengono il più assoluto segreto su questo incontro. Chiedere informazioni, o anche solo accennare a tale evento in un discorso con un Edhel, è visto come un insulto imperdonabile che sicuramente non rimarrà impunito.

Quel che si sa è che si tratta di riti di natura spiritica molto antica e riservata.

• I Giochi Edhel

La tradizione che si fonde direttamente con la politica, i Giochi Edhel sono il metodo con cui vengono nominati i massimi esponenti di questa Razza. Questa tradizione ha cadenza decennale e si svolge in diversi luoghi del quartiere Edhel.

Si tratta di una vera e propria competizione composta da un numero variabile di sfide per decretare la coppia all'apice della razza Edhel. Visto che i Capirazza Edhel sono uniti in matrimonio con il titolo di Conciliatore e Conciliatrice, i partecipanti gareggiano a coppie.

Le nomine vanno approvate da una giuria che supervisiona tutto l'evento e l'organizzazione a monte. Giuria composta principalmente da ex Conciliatori, membri di spicco della razza con importanti cariche all'interno di altre istituzioni o Caste e gli attuali membri delle Prime Lane (questi ultimi sono un'aggiunta prevista alla loro istituzione come corpo). Rara, ma non per questo impossibile, è la possibilità di iscriversi singolarmente alla competizione, nella speranza di poter essere affiancato da un partner durante le prove, anche se questa usanza è spesso mal vista.

Le prove che si affronteranno sono di diversa natura e non manca il rischio di perire, per questo può capitare che alcuni concorrenti a cui viene a mancare il compagno (per decesso, per impossibilità a proseguire o per abbandono) vengano affiancati da altri partecipanti rimasti spaati. Al termine delle numerose prove, suddivise per varie categorie, la giuria sceglie la coppia che maggiormente si è distinta, anche qualora non abbiano vinto tutte o la maggior parte delle sfide. Il loro giudizio è insindacabile.

Quel che è certo è che l'annuncio dei nuovi Conciliatori e l'ultima sfida prima del verdetto (qualunque essa sia) si tengono nell'arena appositamente creata al centro del quartiere Edhel.

➤ VITA SOCIALE E VILLAGGIO

Dopo la fondazione del Villaggio il popolo Edhel ha ottenuto per sé i territori occidentali all'interno delle mura e vi ha posto la sua dimora, rimanendo sempre ben ancorato ai propri territori. Si spostano di rado negli altri quartieri, solo per necessità. Per quanto non si definiscano un popolo chiuso, come potrebbero essere invece i Morfici, gli Edhel tengono comunque alla loro riservatezza e sono quindi pochi i membri delle altre razze che risiedono stabilmente nei loro territori.

Le poche eccezioni riguardano i membri di spicco, come rappresentanti di alcune Caste o dignitari che vivono all'interno del quartiere centrale.

• Famiglia

La distinzione sociale all'interno della comunità Edhel riesce comunque a influenzare i nuclei familiari, che si sviluppano da unioni combinate. Ogni Edhel punta al miglioramento nella scala sociale e cerca quindi un compagno di vita adeguato, sia che si voglia partecipare ai Giochi Edhel sia per condurre la vita quotidiana.

I nuclei familiari sono principalmente di due categorie all'interno della società. Alcune famiglie rimangono coese, se hanno un lignaggio o una discendenza importante queste famiglie tendono a prendere il nome di un'importante Antenato come nome di famiglia, dando vita a nuovi cognomi. Altre famiglie invece, di inferiore estrazione sociale, tendono a non usare cognomi, contando invece solo sui nomi del singolo fino a che possa un giorno distinguersi dalla massa.

Le famiglie con cognome sono propense quindi ad essere più conservatrici, valutando con cura la crescita dei figli e le possibili unioni da arrangiare. Le famiglie senza cognome invece lasciano più libertà ai figli, inculcando però in loro la voglia di rivalsa che li spinga a farsi strada nella società. Che il nucleo sia dell'uno o dell'altro tipo, rimane comunque molto unito intorno alla crescita della discendenza, considerando i figli come un proprio "operato" e quindi qualcosa di cui andare fieri, anche come traguardo personale.

I piccoli Edhel vengono accuditi con attenzione fin dalla nascita e istruiti quanto prima nelle mansioni



dei genitori; tramandare loro le proprie conoscenze da subito significa dargli più tempo per imparare e trovare quanto prima il proprio cammino, anche qualora differisca da quello dei genitori.

Le famiglie con cognome sono in genere nuclei più grandi, tendono a raggrupparsi numerosi in case che vengono ampliate dai nuovi membri che aggiungono prestigio alla famiglia. Quelle senza cognome invece, mantengono nuclei più piccoli, focalizzandosi sulla crescita di un erede che possa trovare prestigio e magari una migliore sistemazione; questo porta all'unione di due famiglie senza cognome che si uniscono tramite i matrimoni combinati, sperando che la coppia abbia un futuro migliore di quello che altrimenti avrebbero restando isolati.

• Villaggio

Il Quartiere Edhel sorge nella parte occidentale del Villaggio, con accesso a due dei cinque grandi cancelli che portano all'esterno delle mura. Più piccolo rispetto al popoloso quartiere umano, ha comunque spazio a sufficienza per ospitare comodamente i suoi abitanti e non solo, tra i vari quartieri del Villaggio, è quello con maggiori spazi aperti, ampie praterie, vegetazione e campi coltivati anche all'interno delle mura. Per questo motivo, il quartiere mantiene un fascino quasi unico, pochi ammassamenti di case e tanto spazio tra un edificio e l'altro; a questo si deve la ricchezza di molti del popolo Edhel.

È infatti questa razza a detenere il primato quasi incontrastato (quasi pareggiato dagli Umani) sulla produzione agricola e sui beni di prima necessità. Questo è forse dovuto alla grande fertilità che il terreno ha da offrire e ad un popolo meno numeroso, che lascia spazio alla natura di fare il suo corso.

Il quartiere però non è solo fatto di campi coltivati, ospita il più importante luogo di culto della tradizione del Villaggio, il Cimitero della Mente, sede ufficiale anche della Casta Sciamani.

Il cimitero è posto all'interno di un piccolo bosco al cui centro spicca l'edificio di Casta, che prende il nome di Soglia.

Vi è un altro luogo di interesse (insieme alla Casa del Dolore) che merita una menzione speciale, ovvero la Grotta degli Spiriti: uno dei pochi luoghi importanti al di fuori delle mura del Villaggio; rimane comunque un luogo ben protetto, ubicato sulle rive dove il fiume si divide circondando il Villaggio.

Inoltre, un piccolo bosco chiamato Boschetto del Cacciatore, funge da riserva per animali selvatici: questo luogo è generalmente inaccessibile e gestito da alcuni responsabili Edhel della Casta dei Cercatori che, a cadenza regolare, lo utilizzano come campo di addestramento e caccia di selvaggina.

Altra nota va fatta per "Il Riparo", un grande edificio del quartiere Edhel che ospita molti giovani orfani e non solo. Negli ultimi anni era passato in gestione ad un Hiskos che aveva accolto anche diversi ragazzi di altre razze.



➤ POLITICA

La politica di questa razza è molto semplice, il potere è quasi totalmente nelle mani dei due Conciliatori. Essendo gli Edhel gli unici ad avere come Capirazza due soggetti, il lavoro viene gestito principalmente dai due, con poco spazio per subordinare ad altri l'amministrazione del territorio. Questo significa che, chiunque voglia fare strada e prenda in seria considerazione la via della politica, avrà interesse a partecipare ai Giochi Edhel.

• Caporazza

Gli Edhel sono governati da una coppia formata dai migliori esponenti della razza, ovvero i Conciliatori. A cadenza decennale vengono organizzati i Giochi Edhel e, in base al loro esito, la giuria elegge l'uomo e la donna che più si sono distinti nel corso della cerimonia.

I due si uniranno in matrimonio e guideranno la razza per i seguenti dieci anni, al termine dei quali si svolgerà una nuova elezione.

Non ci sono restrizioni per eventuali ricandidature, ma è pensiero comune che dopo dieci anni di governo sia difficile competere con le coppie che si affrontano di volta in volta. Per questo motivo è consuetudine per i Conciliatori uscenti prendere posto nella giuria.

La parola dei Conciliatori è legge per tutti gli Edhel, loro hanno il compito di presenziare ad ogni evento importante ed inoltre fungono da intermediari tra le altre razze e Caste.

Dopo la caduta da Conciliatore e da Custode di Firouz, anche la moglie e Conciliatrice Jamila ha abdicato. Si è fatta da parte dopo aver dichiarato la sua estraneità alle malefatte del marito, di cui in parte era stata anche vittima inconsapevole, essendo in passato stata rapita da una fazione di Retrivi che si opponeva all'ascesa di Firouz all'interno dell'organizzazione criminale.

Al momento il potere è in mano al comandante delle Prime Lame, Fajard.

• Politica interna

È vero che il potere politico è concentrato nella figura dei Conciliatori, ma è altrettanto vero che non sempre sono in grado di avere un controllo diretto su tutta la popolazione Edhel, così come è vero che anche chi non ha raggiunto la leadership sulla razza, possa avere un'importante voce in capitolo sulla gestione della cosa pubblica.

Non esistono delle vere e proprie cariche politiche ufficiali, ma col tempo si sono venute a formare delle figure che rappresentano l'apice di sfere d'interesse comune che prendono il nome di "Tribuno" e cambia in base all'ambito di competenza.

Ci sono quindi figure come il "Tribuno della seta" ad esempio, che è l'esponente economico della produzione e lavorazione di stoffe e vestiario; il "Tribuno del metallo" che rappresenta i fabbri, i maniscalchi e gli armaioli della comunità Edhel.

Non sono delle vere e proprie figure di rappresentanza e non vengono perciò elette, ma riconosciute come tali, e non corrispondono per forza a nomine del Villaggio o delle Caste. Ad esempio "il Tribuno dei Venti", il "Tribuno degli Spiriti" o il "Tribuno delle spade" non sempre corrispondono a ruoli chiave di Stregoni, Sciamani o Difensori, ma sono comunque rispettati e ritenuti i migliori nelle loro aree di competenza, anche se non sono Magister o Vicari.

L'origine del nome deriva dalla posizione di spicco che le persone più influenti hanno negli spalti durante la celebrazione dei Giochi Edhel, ossia la Tribuna vicino alla Giuria.



• Politica estera

Essendo gli Edhel una comunità quasi protezionistica, è normale parlare di politica estera ogni volta che si affronta il rapporto con le altre razze del Villaggio. Questo aspetto viene in qualche modo esaltato dal fatto che, anche qualora i Conciliatori possano non essere in completo accordo su una questione, di fronte al Consiglio dei Capi razza si dimostrano sempre graniticamente uniti.

Il loro voto all'interno di tale seduta vale comunque un unico voto, sempre portato con convinzione dai due. Quest'attitudine si rispecchia in altre situazioni della politica Edhel, dove l'unione della propria razza viene prima di quella con gli altri; non per chiusura mentale, ma per il pensiero che non si possa avere unità totale senza prima essere coesi all'interno della propria comunità.

Tale aspetto è stato evidenziato durante la guerra civile (e non in senso positivo) poichè il despota Edhel, il Custode Firouz, si era ritirato dopo la sconfitta nel proprio territorio d'origine. Durante la sua latitanza i rapporti dei Difensori riportavano quanto fosse difficile trovare donne e uomini Edhel disposti a collaborare per scovarlo. Questi rapporti vennero in parte smentiti dalla Caserma del Quartiere Edhel, dove si registrarono molti volontari per prendere parte alle operazioni per la sua cattura e la sua uccisione.

Sul fronte estero vero e proprio invece, la politica Edhel si è appoggiata all'unità del Consiglio dei Capi razza, affidando in gran parte la gestione delle relazioni alla razza Umana, di fatto razza equiparabile a quella degli Invicti del Santo Regno Invitto.

➤ GLI EDHEL NELLE CASTE

Naturalmente agili e particolarmente bravi a plasmare i Venti della Stregoneria, sono in genere Cercatori o abili Stregoni, abituati a rispettare le gerarchie e i loro superiori in grado. Amano inoltre mettersi in gioco ogni volta che ne hanno l'occasione, sia per far sfoggio delle proprie capacità che per conquistare influenza all'interno della loro Casta.

Appena usciti dalla Casa del Dolore, tendono a cercare la fortuna all'interno delle Caste.

• Difensori

Anche se tendono ad avere un fisico agile, da Cercatore provetto, gli Edhel possono eccellere anche all'interno della Casta dei Difensori. Sono infatti molto disciplinati e perseveranti nel lavoro, non hanno problemi quindi a rinforzare il loro corpo per sostenere armature pesanti e combattimenti logoranti; la loro maturazione all'interno della Casa del Dolore li rende in grado di sopportare il peso delle ferite e saper stringere i denti è una qualità tanto importante quanto sottovalutata. La loro innata e rigida autodisciplina li rende ottimi guerrieri in formazione, anche un sergente con poca esperienza potrebbe guidare un'intera unità di Edhel in battaglia. Il loro approccio rigoroso li rende molto competenti nello stile di combattimento a due spade, un equilibrio tra offesa e difesa che richiede tanta disciplina anche al di fuori di uno scontro in formazione. Gli Edhel, con la loro voglia di distinguersi e primeggiare, scelgono questa Casta puntando a scalare la gerarchia militare, orientandosi più verso la carica di Luogotenente del quartiere Edhel che al titolo di Magister o Vicario. Da non dimenticare è assolutamente il corpo armato delle Prime Lame, costituito da cinque membri per razza; sono l'élite guerriera del Villaggio e costituiscono una meta agognata per gli ambiziosi Edhel.

• Cercatori

Per tutti coloro che non nascono con il dono dei Venti della Stregoneria o della profonda comunione con il mondo degli Spiriti della Ruota, la Casta dei Cercatori rimane la scelta più ambita. Fu il Magister degli Edhel Farham a dare alla Casta la nomenclatura attuale di Cercatori. Come il Magister di allora, gli Edhel in Casta Cercatori si distinguono per il loro approccio meticoloso e preciso, sia che si tratti di alchimia che dell'arte della caccia e del combattimento. In questa Casta gli Edhel militano con successo nei diversi ambiti di loro competenza. Il ruolo di Apripista è un ottimo modo per farsi riconoscere, scoprire nuove rotte, donare notorietà e non mancano quelle strade, un tempo misteriose, che oggi giorno portano il nome di qualche Edhel coraggioso. Questo approccio è pericoloso, affrontare i mostri che popolano le Lande del Terrore è una sfida anche per abili Cercatori, ma un Edhel sa che ogni tanto bisogna rischiare se si aspira alla grandezza. I più meticolosi cercano la fama nella via dell'alchimia, imparando maniacalmente ogni pozione e veleno conosciuto, sperando di scoprire qualche nuova formula da donare ai posteri. La loro naturale agilità e la loro resistenza, danno loro uno slancio in tutte le vie della caccia insegnate all'interno della Casta; che sia la furtività della daga, la rapidità delle doppie armi o la precisione delle armi a distanza, un Edhel Cercatore saprà sempre farsi notare in combattimento e ingaggerà senza timore anche un guerriero pesantemente equipaggiato. Un tempo molto rinomato, il luogo di addestramento speciale dei Cercatori Edhel è un piccolo bosco nascosto fra le mura del Villaggio e le sponde del fiume che si divarica: Il Boschetto del Cacciatore. Si tratta di una piccola oasi non coltivata dove la natura fa il suo corso senza il pericolo delle aberrazioni delle Lande del Terrore, un piccolo distaccamento della Casta Cercatori gestito esclusivamente dagli Edhel, un luogo dove potersi addestrare nella caccia. Questo luogo ha perso parte della sua importanza, da quando la Stregoneria ed il potere degli Spiriti hanno preso prepotentemente piede nella cultura Edhel ma, di tanto in tanto, giovani reclute tornano nella boscaglia per essere istruite all'arte della caccia.

• Sciamani

Gli Edhel sono profondamente legati alla cultura degli Antenati, è stato infatti il legame di culto con la Ruota degli Spiriti a rendere possibile l'alleanza fra le quattro razze ai tempi della formazione del Villaggio (soprattutto a seppellire l'ascia di guerra con i Morfici).



Il legame con gli Spiriti ed il Culto degli Antenati è forte in quasi ogni Edhel, tanto che è uso comune che prima di prendere una decisione importante, o prima di una missione rischiosa, essi chiedano consiglio agli Sciamani o che si raccolgano un momento in preghiera.

Le donne sono viste come le portavoce degli Antenati, in quanto sono loro che portano in grembo la nuova vita; per tale motivo sono considerate molto più legate al mondo degli Spiriti rispetto a quello degli uomini.

È alle Edhel Sciamane che si deve molto dello studio sull'interpretazione dei messaggi degli Spiriti e tutto lo studio sulla divinazione. In particolar modo lo sciamanesimo moderno, con i suoi studi, le sue pratiche e le capacità evocate da uno Sciamano tramite il collegamento con gli Spiriti, deve molto alla Magister Edhel Sherazina; la quale ai tempi del Riverbero e del risveglio degli Spiriti nel mondo materiale, riuscì a dare nuovo lustro alla Casta degli Sciamani.

Proprio per celebrare questo forte legame con il mondo dei morti, le Sciamane usano dipingersi un teschio sul volto (cosa che invece non fanno gli uomini della razza che intraprendono la strada dello sciamanesimo). Le donne Sciamane sono tenute maggiormente in considerazione rispetto agli uomini, ma anch'essi vengono comunque rispettati: avere l'opportunità di poter parlare con gli Antenati è infatti un onore e chiunque sia dotato di questa capacità è sempre trattato con il dovuto rispetto.

Il bisogno di perfezionarsi si applica anche allo sciamanesimo ed è uso comune visitare il Cimitero della Mente nel proprio distretto per entrare in contatto con gli Spiriti di importanti Edhel del passato, cercando di imparare dalla loro saggezza e dalle loro gesta.



• Stregoni

Amanti ed esperti modellatori dei Venti della Stregoneria e non solo, gli Edhel che hanno avuto la fortuna di nascere col dono della Stregoneria si sono ritagliati un ruolo centrale nella Casta degli Stregoni: molti Edhel si vedono assegnare il ruolo di catalogatori di informazioni, poiché la loro avidità di sapere antico e di nuove conoscenze non ha limiti.

Impeccabili nell'esecuzione dei Rituali stregoneschi, studiano le pratiche tendendo il più possibile alla perfezione in quest'arte, che è spesso volubile ed impetuosa.

Questa sete di conoscenza li porta anche a mantenere un certo riserbo sulle scoperte effettuate; difficilmente uno Stregone Edhel svelerà le proprie conoscenze senza prima averne sviscerato ogni parte ed esser certo che non possano arrecare danno a nessuno.

Nell'arte più immediata della Stregoneria, quella del lancio di incantesimi, gli Edhel prediligono la via Specialistica, adoperando il Vento che più ritengono forte e potente, cercando di plasmarlo sempre meglio a loro piacimento e forzando i limiti della Stregoneria stessa. Non solo il sapere e la ponderata calma, ma anche la curiosità estrema nella ricerca, favoriscono gli Edhel nel lanciarsi in sfide che possono essere pericolose, al pari di chi intraprende la via dei Cercatori.

Dopo il Riverbero, con la scoperta della Città Sepolta, sono proprio i membri Edhel che spesso incoraggiano le spedizioni dentro di essa, per poter compiere qualche strano ritrovamento o rinvenire un reperto da analizzare e studiare a fondo per comprendere ciò che giace nascosto sotto i piedi dell'Insediamento.

➤ PERSONAGGI IMPORTANTI

FAJARD DELLA FAMIGLIA MELQUISEDEK - CONCILIATORE DEGLI EDHEL - DIFENSORE

- 28 ANNI

Subentrato alla carica dopo la messa in fuga del suo predecessore Firouz, Fajard non ha ottenuto la carica nel metodo tradizionale Edhel, ma è stato riconosciuto come Caporazza dai suoi pari. Il suo ruolo di Conciliatore è però pro tempore, con il compito di traghettare la sua Razza a nuove "elezioni".

La sua carica è in primis un modo per riunire gli Edhel tra loro, dopo l'onta portata sul suo popolo dal predecessore Firouz. Nonostante il titolo sia stato "concesso" dai rappresentanti delle altre razze, Fajard è forse l'unica figura attualmente in grado di ricostruire delle fondamenta. È infatti un discendente diretto di Melquisedek, ex Conciliatore ai tempi del Riverbero ed eroe della prima grande battaglia contro la Piaga.

I suoi meriti non si fermano però alla discendenza sanguigna, Fajard ha una carriera pluridecorata all'interno di Casta Difensori: arrivato all'Insediamento come garante della legge, ha presto ottenuto la carica di Magister subentrando alla morte dell'Umano Castore. Fu tra i primi Magister ad essere sì, eletto dai Capirazza, ma spinto dai suoi compagni d'arme che lo scelsero come comandante. Dopo la disputa per il titolo con il compagno Furio il Rosso, discendente del primo Difensore, Fajard venne eletto.

Rientrato al Villaggio dopo il suo addestramento presso l'Insediamento, in breve tempo abdicò da Magister per entrare a far parte di un nuovo ordine istituito dal Custode Firouz: le Prime Lane, composto da cinque dei migliori combattenti di ogni razza, guardia personale del Custode stesso e al servizio e protezione dei Capirazza.

Non solo venne subito scelto per guidare la compagine Edhel, ma venne anche promosso a Comandante delle Prime Lane riunite, carica che di fatto continua a mantenere almeno formalmente.

FIROUZ - EX CONCILIATORE DEGLI EDHEL - STREGONE - 44 ANNI

Molto portato per lo studio e l'utilizzo dei Venti della Stregoneria, raggiunge ottimi risultati nella Casta grazie agli insegnamenti di Bercleif.

Nel corso dei suoi studi impara ad usare i Venti quasi al livello del suo mentore ma non gli è mai interessato diventare Magister o Vicario. Dopo aver conseguito una buona conoscenza sui Venti, Firouz viene candidato ai Giochi Edhel, con conseguente investitura a nuovo Conciliatore insieme alla sua futura sposa, Jamila.

Impara molto velocemente che questa carica richiede una grande conoscenza a livello diplomatico piuttosto che nell'uso della Stregoneria e, grazie all'aiuto di Jamila, riesce a farsi strada nel Consiglio.

Sicuramente il più razionale e metodico tra i Conciliatori Edhel che si sono succeduti fino ad oggi, ma intrinsecamente quando si affrontano minacce o pericoli, non manca la sua presenza talvolta anche in prima linea contro le forze avversarie. Dopo aver architettato le scorribande e i crimini dei Retrivi da dietro le quinte, Firouz fece piazza pulita di gran parte dell'organizzazione così, agli occhi del Villaggio, ne uscì come un eroe, mentre dentro ai Retrivi uccise tutti coloro che non approvavano la sua leadership, rimanendo unico capo indiscusso dell'organizzazione.

Dopo quelle estenuanti battaglie, Firouz si proclamò nuovo Custode, col benestare del Re Romualdo. Durante il suo anno come Custode istituì l'ordine dei Pacificatori, un'organizzazione di volontari per assistere l'operato delle altre Caste e per mantenere l'ordine nel Villaggio, portando alla luce del giorno tutti coloro che prima agivano nell'ombra come Retrivi e dando loro potere; tanto da incarcerare e torturare persino la Regina Cesira e l'allora Magister dei Difensori Noah Milo.

Il potere di Firouz era talmente grande che si rese necessaria una rivolta che, di lì a poco, scatenò una guerra civile. All'apice di tali scontri, Firouz fu costretto alla fuga e alla clandestinità, rifugiandosi con le sue guardie personali e pochi fidati nel quartiere Edhel. Sparì per mesi, fino a che una trappola, organizzata dai Capirazza e gli uomini dell'Insediamento, lo attirò allo scoperto nel Tempio dell'Ambasciata Zelota.

Dopo una lunga ed estenuante notte di combattimenti, venne catturato ed ucciso. Il suo nome ora è marchio di infamia per tutti gli Edhel, la sua smania di potere, troppa anche per i più arrivisti della sua razza, ha portato distruzione in tutto il Villaggio ed i suoi crimini non verranno mai dimenticati dai suoi simili.

JAMILA - EX CONCILIATRICE DEGLI EDHEL - SCIAMANA - 40 ANNI

In carica da 10 anni, Jamila fa parte della Casta degli Sciamani. Lascia la Casta all'età di 30 anni, quando viene richiamata a ricoprire il ruolo di rappresentante degli Edhel; in questo periodo contribuisce notevolmente ad aumentare le conoscenze degli Sciamani in materie spiritiche, in particolare riguardo i comportamenti che portano un Fantasma a diventare uno Spettro. Non partecipa a molte spedizioni nelle Lande del Terrore, questo perché preferisce uno studio attento e accurato ed un insegnamento altrettanto dedito alla conoscenza; grazie a questi fattori vinse ai Giochi Edhel, ottenendo carica di Conciliatrice.

Come si può presupporre, il matrimonio fra i campioni della razza Edhel non per forza deve essere supportato dai sentimenti; anche in passato il matrimonio "forzato" è sempre stato una tradizione che nulla aveva a che fare con l'amore, ma che è riuscita a portare la razza alla sua perfezione. Questo non valeva per Jamila: il suo amore per Firouz è stato veritiero dal primo momento in cui i due si sono incontrati per partecipare ai giochi.

Ha uno spirito molto diplomatico e spesso fa da paciere nei dibattiti, mantenendo un atteggiamento molto rispettoso verso gli altri Capirazza. Scompare sul finire del decimo anno di Afshan Samireh, Jamila viene tratta in salvo dal Cercatore Mercutio Degli Ombrosi che la riporta al marito. Il lungo periodo di prigionia la segna profondamente, tanto che da allora appare raramente in pubblico. Fa la sua comparsa nuovamente in pubblico solo nel X mese del I anno della Reggenza dei Capirazza, quando con suo marito Firouz sale all'Insediamento per indagare sulla morte di Ethelwind. Dopo la nomina di Firouz a Custode del Villaggio, Jamila cerca di mantenere il ruolo di Conciliatrice, ma quando i crimini del marito vengono a galla e scopre che il rapimento e le torture che ha vissuto sono state causate dall'organizzazione di cui il marito stesso fa parte, ha un crollo ulteriore. Per un periodo continua a trascurare sempre più spesso i suoi doveri di Capirazza e a delegarli alla Prima Lama Fajard, fino ad abdicare in suo favore. Da allora non si vede più in pubblico e molti fra gli Edhel che sempre l'hanno apprezzata come Conciliatrice sono preoccupati per la sua sorte; sperando che col tempo possa trovare pace e si augurandosi di vederla presenziare ai prossimi giochi Edhel.



EDHEL ~ SEZIONE BACKGROUND

Queste che seguono sono delle linee guida, dei suggerimenti per creare un personaggio, non obbligatori ma ben consigliati per scrivere un Background esaustivo. Naturalmente potrebbero esserci altri spunti a cui il giocatore può fare riferimento per la creazione del proprio Edhel.

Per creare il proprio personaggio bisogna partire da due aspetti fondamentali, la Razza e la Casta di appartenenza. Se la Casta determina il gioco e la crescita del proprio personaggio, la Razza ne determina le origini ed il suo passato. Partendo dalla sua famiglia, raccontare il nucleo dei parenti più stretti e come hanno influenzato la sua crescita.

➤ SCRIVERE UN PERSONAGGIO EDHEL

L'Edhel proviene da una famiglia con cognome? Di cosa si occupa la sua famiglia? È considerata una famiglia di alto lignaggio? Ha molto da difendere? O molto da dimostrare? Ha famiglie rivali? È stato già accordato un suo futuro (possibile) matrimonio? Vorrà in futuro prendere parte ai Giochi Edhel?

I nomi degli Edhel sono spesso riciclati da Antenati di spicco o, se non ve ne sono in famiglia, quali sono gli eroi Edhel del passato che hanno ispirato il nome di questo ragazzo? Qualora i genitori non vogliano rifarsi direttamente a nomi del passato, cercano comunque di seguire le tradizioni orali; dalla scomparsa delle antiche lingue si mantengono vivi quei suoni con i nomi dei nascituri. In lingua Edhel e quindi nei nomi, si prediligono suoni soavi, sinuosi, abbondano i suoni delle lettere F, G, H, J, S, SH, e Z, anche se non mancano le eccezioni.

Un nuovo personaggio sicuramente dovrà affrontare il Rito di Iniziazione: a quale Casta lo ha indirizzato? Il bambino ha ancora ricordi di quel giorno? Se sì, cosa ha visto nel suo futuro? Le sue paure? Cosa ha visto delle sue vite passate o nella Ruota?

Un personaggio Edhel è sicuramente caratterizzato dalle sua corna: come ha vissuto quindi l'esperienza nella Casa del Dolore? Le esperienze al suo interno lo hanno rafforzato? Ha forse conosciuto qualcuno degno di essere un suo rivale? Quali sono le sue aspirazioni? Punta alla ricchezza? In quale Casta vuole raggiungere la fama?

Ogni nuovo personaggio si appresta ad entrare in gioco all'interno delle diverse sedi delle Caste dell'Insediamento (zona di gioco): cosa lo ha spinto ad intraprendere questa strada? Quali obiettivi vuole raggiungere una volta lì?

➤ NOMI

Per i nomi si prediligono quelli dalle dolci consonanti:

Maschio: Arsalan, Faraz, Farjad, Jahangir, Kiyan, Kamran, Horben, Namdar, Sanjar, Sorush...

Femmina: Afshan, Fhannys, Farrin, Raha, Souri, Fereshteh, Hastee, Mahasti, Roya, Shadi..