

Examen de Stirpium

*Esame ontologico e naturalistico sulla natura delle Stirpi
Pensanti*

Di Alicandro Barberis Torreggiani

Sulla Natura delle Stirpi: Prologo Ontologico

“La ragione è il faro, ma è il divino che con la sua volontà plasma la materia.”

Ogni classificazione razionale delle Stirpi Pensanti, per quanto utile sul piano accademico, deve partire da un dato ineludibile: le razze mortali sono il risultato di una volontà divina.

Secondo i precetti delle Chiese, confermati da ritualisti e studiosi dell'Iconografia Suprema, ogni razza è simboleggiata da una Runa, un segno primigenio, sintesi perfetta dell'essenza conferita dagli dèi alla carne mortale.

Tali Rune, immortali e incorruttibili, sono custodite nella Sala delle Razze, luogo mistico e sacro situato nel Reame di Eladriel, ove ogni essenza primaria trova rappresentanza e testimonianza eterna.

Ogni studio tassonomico, per quanto metodico e fondato su osservazioni empiriche, non può e non deve mai arrogarsi il diritto di spiegare interamente la complessità di tali esseri.

La scienza classifica ciò che vede; la fede custodisce ciò che non si può misurare o comprendere.

È compito nostro — studiosi, cronisti e custodi della ragione — tessere il filo tra il visibile e l'invisibile, tra ciò che la carne mostra e ciò che la Runa conserva, affinché nessuna razza, per quanto oscura o dimenticata, sia privata della dignità del proprio Nome.

Sulla Natura delle Stirpi: Il Grande Problema dell'Origine

Quasi ogni razza tramanda leggende sulla nascita della propria Stirpe: miti che narrano di un Predecessore archetipo, di un Sangue Nuovo che ha preso posto nel mondo, o dell'intervento divino che li ha modellati, per volontà o per accidente.

Questo testo non prenderà tali racconti come verità rivelata, citandoli solo quando questi apportano reali spiegazioni alle osservazioni effettuate, concentrandosi sullo studio delle caratteristiche intrinseche delle Stirpi, siano esse fisiche, mistiche o comportamentali.

La sfida che lo scrivente si propone è quella di creare una classificazione descrittiva e comparativa, non rivelatrice, adatta a comprendere, ma non a svelare l'origine o il destino di tali creature.

Criteri e Classificazione

La seguente tavola rappresenta un tentativo ragionato di classificazione tassonomica delle Stirpi Pensanti Comuni attualmente conosciute in Elempos.

Si noti l'assenza di alcune Stirpi come le Effigi, gli Zestroj, le Progenie Vampiriche e i Lherara che, in quanto “Stirpi Nuove”, verranno trattate a parte.

Ogni Stirpe è qui ordinata secondo un sistema binario composto da:

- *Clade: la linea di discendenza superiore, definita da tratti fisici ma anche dalla Runa d'origine e dalle direttrici storiche e divine che hanno modellato la carne.*

- *Genere e Specie*: denominazione pensata per definire le particolarità morfologiche e genealogiche dell'essere classificato.

Questa tassonomia non pretende di riscrivere le Stirpi, ma di leggere i segni che gli dèi hanno inciso nella carne del mondo.

Ogni categoria è, di fatto, una forma di rispetto: attribuire un nome significa riconoscere un posto nell'Ordine cosmico.

<i>Nome comune</i>	<i>Clade</i>	<i>Nome scientifico</i>
Umani	Hominiiformes	Homo sapiens
Mezzelfi	Hominiiformes	Homo hybrida dignatus
Dalmariani	Hominiiformes	Pseudohomo dalmarianus ferox
Elfi	Arelidae	Arelidhomo silvaticus
Elfi Scuri	Arelidae	Arelidhomo cavernalis
Nani	Gnomiiformes	Gnomus durensis barbatus
Amegrin	Pumiliiformes	Pumilohomo amegrinus sociabilis
Thul'fen	Ferales	Canihomo thulfensis silvestris
Lubian	Ferales	Felihomo lubianensis xeromorphus
Orchi	Rhasidae	Rhasoides fortis viridis
Goblin	Rhasidae	Lubrhasis toxicus parvus

Capitolo I - Clade Hominiformes

Il clade Hominiformes raccoglie le Stirpi la cui forma primaria conserva i tratti fondamentali dell'Umano e in particolare le tre Stirpi che dalla Runa degli Umani sono in manifesta discendenza.

Queste Stirpi condividono una morfologia bipede, capacità comunicative complesse, e un potenziale di apprendimento evolutivo che le rende agenti di incredibile trasformazione personale e ambientale.

Si dice spesso che ogni mortale può diventare ciò che desidera nella propria vita, ciò è particolarmente vero per gli Hominiformes. Spesso dotati di vita relativamente breve, compensano con grandi tassi di riproduttività e una capacità di adattamento mondana o mistica quasi senza pari.

In quanto razza maggiormente diffusa in Elempos, e specifico questo per non cadere nella facile arroganza di appartenente a questa Stirpe, l'Umano funge da esempio di forma originaria, le altre, i Mezzelfi e i Dalmariani, si pongono in dialogo o in rottura con tale retaggio.

Seppur fundamentalmente originati dagli umani, queste Stirpi mostrano dove, spinti dall'ibridazione o dall'intervento divino, questo Clade può o potrebbe spingersi.

Homo sapiens - Umani

Gli Umani costituiscono la Stirpe più numerosa, frammentata e adattabile che popola Elempos. In loro si manifesta quella che molti filosofi hanno definito la "forza del divenire": una capacità quasi illimitata di trasformarsi, adattarsi e reinventarsi, spesso nel giro di poche generazioni. Proprio questa continua mutevolezza rende tutt'oggi incerta la natura esatta della loro Runa originaria. Nessun'altra Stirpe mostra infatti una tale diversità nei tratti fisici, nei costumi, nelle forme di governo e nelle espressioni spirituali.

Nella carne umana convivono molteplici varianti: altezze differenti, colori di pelle che abbracciano tutte le gradazioni del sole e delle ombre, capigliature e tratti somatici che mutano anche all'interno della stessa stirpe familiare. Ma al di là della forma esteriore, è la loro inquietudine a definirli. Gli Umani si spingono ovunque, colonizzano climi ostili, fondano imperi e vedono civiltà crollare, sopravvivono sia nei palazzi dorati che nei deserti privi d'acqua. Dove altre razze richiedono secoli per mutare, gli Umani cambiano nel giro di una manciata di vite.

Vivono esistenze brevi rispetto a molte altre Stirpi, eppure proprio in questa brevità sembra risiedere la radice della loro energia: ogni generazione costruisce, distrugge e ripristina con febbrile urgenza. La loro storia, forse più di ogni altra, è costellata di ascesa e rovina, di grandi imprese e tragici fallimenti. Eppure, anche dalle ceneri, trovano sempre nuovi inizi.

È forse anche per questo che gli Umani non possiedono un unico volto, né una fede condivisa da tutta la specie, né un destino comune. Alcuni ascendono alle vette del sapere arcano, altri costruiscono dinastie commerciali e spingono i confini oltre il conosciuto, altri ancora si perdono nei meandri della guerra o contemplano l'universo con pura devozione. La loro libertà li rende imprevedibili. Sono creature plasmate dal futuro, non dal passato.

Homo hybrida dignatus — Mezzelfi

I Mezzelfi sono il frutto di un incontro antico e delicato: quello tra l'energia inquieta dell'Umano e la grazia millenaria degli Elfi. In loro scorre un sangue mescolato che non appartiene interamente né a un mondo né all'altro. Sono i figli del confine, camminatori di due rive che mai completamente si uniscono.

Nelle loro vene pulsa tanto la brevità del desiderio umano quanto la profondità della memoria elfica. Essi vivono più a lungo degli Umani, ma non così a lungo da perdersi nell'eternità degli Eldar; e se possiedono la capacità di riflessione degli Elfi, non sono tuttavia immuni all'impeto e alla passione dei mortali. Questa duplice natura li rende spesso inquieti osservatori del proprio destino. Non sempre accolti a braccia aperte da entrambe le società, i Mezzelfi si trovano sovente a forgiare da soli il proprio cammino, scegliendo chi essere in un mondo che fatica a definirli.

Nei Mezzelfi si manifesta chiaramente l'intima compatibilità tra la Runa Umana e quella di Areldar: la possibilità, rara e preziosa, che due essenze diverse possano unirsi senza annullarsi. Il risultato non è né fusione perfetta né mera somma delle parti, ma una nuova forma di equilibrio instabile, dove il singolo individuo determina la propria identità giorno per giorno.

Tassonomicamente, pur collocati nel clade Hominiiformes per predominanza dei tratti umani, i Mezzelfi testimoniano la straordinaria plasticità biologica e mistica delle Rune stesse, capaci di intrecciarsi laddove il destino lo permette.

Degno di nota è che mi è capitato di offendere un Mezzelfo e ferirne l'orgoglio. Il sangue mistico che scorre nelle loro vene mi ha imposto una vergogna incontrollabile con il solo sguardo. Ho sentito il dovere di prostarmi in ginocchio ai suoi piedi. È dunque cosa nota tra gli esploratori che offendere un Mezzelfo in taverna porti spesso a umiliazioni e svergognamenti. Da qui il detto: "Non fare il Mezzelfo in taverna" cioè non essere permaloso o vendicativo per cose di poco conto.
Appunto di Cyron figlio di Morion, meastro della nobile gilda degli esploratori

Pseudohomo dalmarianus ferox — Dalmariani

I Dalmariani sono figli di una discesa antica verso l'abisso dell'istinto. Un tempo uomini, oggi qualcosa di altro, portano sulla carne e nello spirito il marchio del patto oscuro che li ha trasformati. Non furono plasmati da dèi misericordiosi, ma da un giuramento sanguinario verso le forze dell'Oscurità, in un rituale che li ha strappati dalla via delle Stirpi comuni per condurli lungo un sentiero fatto di ferocia e guerra.

Il loro corpo, potente e bestiale, manifesta la metamorfosi avvenuta: artigli al posto delle unghie, denti di predatore, sensi affilati come lame. Ma non è soltanto la carne ad essere mutata. Nei Dalmariani dimora il Damana — il seme della follia — che li conduce, col trascorrere degli anni, verso un destino di crescente ferinità e infine di furia incontrollabile. Nessuno di loro sfugge a questo richiamo: è il prezzo pagato per il potere ricevuto.

In guerra, i Dalmariani sono predatori letali. Le loro tribù, rette dalla legge della forza assoluta, vivono secondo un ordine primitivo ma rigidissimo, in cui la successione e il comando vengono conquistati e mantenuti con il sangue. La loro cultura, intrisa di orgoglio tribale, onora l'abilità marziale e il coraggio feroce, ma non conosce misericordia né tollera debolezza. Sebbene l'origine umana rimanga ancora visibile nelle linee generali del loro corpo, la distanza tra loro e gli Umani si è ormai fatta biologicamente incolmabile. La loro infertilità con le altre Stirpi, unita al destino degenerativo impresso dal Damana, li relega a un'esistenza di costante sfida contro il tempo e la propria natura.

Nel trattato tassonomico, i Dalmariani sono giustamente distinti dal genere umano tramite il prefisso Pseudohomo: simili nella radice, ma ormai radicalmente alterati nella forma e nel destino.

Capitolo II - Clade Areldae

Il Clade Areldae raccoglie quelle Stirpi che trovano le proprie radici nell'antico regno di Areldar, culla primigenia degli Elfi e prima manifestazione piena della grazia arcana impressa sul mondo. In loro, come in pochi altri esseri, la carne è stata modellata non solo per vivere, ma per risuonare armoniosamente con l'Onda, la trama invisibile che collega ogni cosa.

Tutti gli Areldae condividono tratti morfologici riconoscibili, che la tradizione dei popoli mortali ha finito per associare istintivamente al concetto stesso di "elfico". I loro corpi sono sottili, slanciati, mai massicci, quasi progettati per la leggerezza più che per la forza bruta. Le orecchie si protendono all'indietro, affilate e lunghe, come a tendersi verso la melodia eterna dell'universo. Gli occhi, grandi e a mandorla, riflettono una gamma di colori che vanno dal verde liquido al bronzo dorato, dal grigio delle nebbie antiche all'azzurro profondo delle stelle. In molti di essi vi è una luce interiore, come se l'Onda stessa si specchiasse nei loro sguardi.

Non è solo il corpo a distinguerli, ma il portamento stesso: gli Areldae camminano come se la gravità avesse minor presa su di loro. Ogni gesto è misurato, ogni parola calibrata, ogni creazione, sia essa una spada, un poema o un giardino, nasce per essere insieme utile e bello. L'estetica, per gli Areldae, non è ornamento, ma riflesso dell'armonia cosmica.

Eppure, questa grazia non è mera apparenza. Essa si accompagna ad una longevità prodigiosa, una memoria vastissima e una padronanza innata delle arti mistiche. La loro connessione con l'Onda consente loro di leggere i fili sottili che legano il visibile all'invisibile, facendo degli Areldae non solo abili artigiani e sapienti, ma anche custodi di saperi arcani che sfuggono alle Stirpi più giovani.

In questo Clade, che nei tempi antichi fu uno, la storia ha infine tracciato un solco profondo, dividendoli in coloro che restarono fedeli alla luce e in coloro che caddero nel buio.

Ma la radice comune, scolpita nella Runa primigenia degli Areldari, permane in entrambi, come eco lontana di un'origine condivisa.

"Una volta una Elfa anziana, nel tentativo vano di insegnarmi usanze e tradizioni elfiche, mi spiegò come gli Elfi raggiungono la maturità. Attorno ai 110 anni, un elfo sceglie il proprio nome con cui vuole essere conosciuto e chiamato. Questo passaggio segna la maturità romantica e adulta di un elfo. Ma è pur vero che io da elfo cresciuto tra gli umani, ho goduto dei piaceri della carne a attorno ai 20 anni, come tutti. A riprova che il mio corpo seppur senza peli e sempre giovane, desiderava come quello di tutti i miei coetanei"
Appunto di Cyron, figlio di Morion, Maestro della gilda degli esploratori

Areldhomo silvaticus — Elfi

Gli Elfi sono forse la manifestazione più pura dell'intreccio fra carne e spirito che definisce le Stirpi Pensanti. Non dominano la natura, ma vi danzano dentro come un'estensione di essa. La loro bellezza è più che estetica: è la grazia di chi esiste in equilibrio col respiro stesso di Elenpos.

Vivono a lungo — per secoli — ma la loro crescita è lenta e misurata. Dove l'Umano si consuma rapidamente, l'Elfo si modella come un albero che conosce ogni stagione senza precipitarsi. Giungono alla

piena maturità sociale solo tra l'ottantesimo e il centoventesimo anno, momento in cui la loro mente si ritrova finalmente armonizzata al proprio spirito.

Nei secoli si sono divisi in diversi lignaggi, ciascuno testimone di una diversa sfumatura della loro identità. Gli Aldariani, legati alla foresta profonda; i Thalgariani, custodi di Firendhol e della sapienza urbana; gli Alqualay di Tirion, che portarono il retaggio via mare; e gli Elfi di Vez, la cui erranza li ha condotti su vie più indipendenti. Pur distinti nelle abitudini e nelle patrie, nessuno di questi rami ha mai smarrito il legame con la propria comune discendenza runica.

Sono maestri di arti antiche: l'architettura che si fonde con gli alberi, l'artigianato fine, le armi leggere come canto, la magia che scivola tra i pensieri con la naturalezza della brezza. Ma soprattutto, sono custodi della memoria, e tramite la memoria conservano l'armonia che per loro è legge non scritta.

La loro interfertilità con gli Umani dimostra l'estrema duttilità della loro natura runica, che sa accogliere senza spezzarsi. Per questo, i Mezzelfi nascono, come ponti tra i mondi.

Arelðhomo cavernalis — Gli Elfi Scuri

Se gli Elfi di superficie rappresentano l'armonia compiuta, gli Elfi Scuri sono l'immagine del peccato e della rottura. Essi sono il volto caduto degli Arelðae, coloro che tradirono i propri fratelli durante l'esodo verso Albione e pagarono il prezzo di tale tradimento con una maledizione irrevocabile.

Ashianna — quando ancora portava questo nome — li condannò affinché il giorno non li accogliesse più. La loro pelle divenne nera come la notte, i loro occhi rifuggirono la luce, e la loro carne fu marchiata in eterno. Rifugiatisi nel Sottosuolo, nelle caverne che si snodano sotto la crosta del mondo, divennero altro.

Nel buio trovarono nuova fede sotto il volere di Shemkara, la Dea Ragno, che impose ordine attraverso l'inganno, la crudeltà e la spietata efficienza. Le Otto Zampe della Dea non sono soltanto simbolo mistico, ma il cuore stesso della loro società matriarcale e teocratica.

Gli Elfi Scuri hanno affinato le vie del veleno, dell'assassinio, della manipolazione sottile. Hanno portato l'arte al limite della perfezione non per armonia ma per potere. Eppure, nonostante l'abisso che li separa dai loro fratelli di superficie, la Runa originaria rimane scolpita nel fondo del loro essere. La loro mutazione fu un piegarsi, non una cancellazione: ciò che furono sopravvive ancora, come ombra sotto le loro maschere rituali.

Rari sono i casi documentati di interfertilità residua con le altre Stirpi elfiche, eppure esistono, testimonianza della radice comune mai del tutto spezzata.

Capitolo III - Clade Gnomiformes

Il clade Gnomiformes raccoglie quelle Stirpi che, pur divergendo morfologicamente dagli Hominiformes per statura ridotta, robustezza e struttura cranica compatta, condividono con essi una mente senziente e piena padronanza delle arti civilizzatrici, in particolare le osservazioni rivelano un naturale intuizione verso le manufatti che coinvolgono metallo o pietra e, più limitatamente, le scienze ingegneristiche.

Nel caso specifico di Elempos, il clade è interamente rappresentato da una sola grande Stirpe: i Nani (Gnomus durensis barbatus), che, per quanto variati da minime differenze regionali dal punto di vista

morfologico e culturale, alla propria essenza incarnano la piena espressione della volontà divina del Forgiatore.

Gnomus durensis barbatus - Nani

Secondo la tradizione più antica, i Nani furono forgiati da Theratos stesso nella sua Forgia Celeste, e alla loro carne fu data vita da Ashanna, completando così l'opera congiunta di fuoco e respiro.

Questa origine sacrale si manifesta nella loro natura stabile, resistente, disciplinata e profondamente ordinata. La terra non è per loro solo sostegno: è grembo, patria e destino.

Inoltre, i Nani di Elempos sembrano condividere tradizioni inossidabili legate anche al culto di Vornat, specialmente nell'aspetto del Forgiatore, adattate in un culto domestico che pone l'accento sulla stabilità e l'ordine, spesso venerando gli illustri antenati come esempio di rettitudine.

La loro costituzione fisica massiccia, la bassa statura e la muscolatura densa li rendono unici tra le Stirpi Pensanti. I maschi portano barbe folte e riccamente curate, simbolo identitario tanto estetico quanto sociale; le femmine adornano in modo simile le loro lunghissime chiome.

Sebbene vi siano varianti regionali, appare evidente che decorazioni e acconciature complesse suscitano rispetto e deferenza, non dissimile da come gli umani reagiscono al prestigio e alla ricchezza ostentata.

La loro longevità media si aggira tra i 90 e i 110 anni, ma non è raro che individui raggiungano i 160 anni, mantenendo lucidità e vigore sino all'ultimo. La loro stabilità fisica e mentale nel tempo sembra riflettere le proprietà mistiche della pietra stessa da cui gli dèi li forgiarono.

Culturalmente, i Nani di Elempos sono noti per una struttura sociale simile in tutte le regioni: una rigorosa divisione in Clan genealogici, presieduti ciascuno da un proprio Re, che governa aggregazioni più o meno ampie di Clan. In Elavia tale figura suprema è detta Khazaduzbad (letteralmente: Re dei Nani).

Le loro società sono conservatrici, meritocratiche e rigidamente fondate sull'onore, sia marziale che artigianale, e sulla memoria genealogica trascritta con precisione.

Appare parte intrinseca del loro retaggio la straordinaria maestria nelle arti della metallurgia, dell'ingegneria e dell'architettura sotterranea.

Tendono a vivere in cittadelle fortificate scavate nella pietra o in ambienti chiusi, preferendo gallerie, roccaforti e sale ipogee, anche se nulla impedisce loro di vivere stabilmente anche in superficie.

Dal punto di vista tassonomico, i Nani rappresentano un ramo completamente distinto dagli Hominiiformes, non solo per la totale incompatibilità riproduttiva, ma per la loro stessa origine divina e per la struttura morfologica stabilmente divergente.

In diverse occasioni ho potuto saggiare la capacità indefessa di bere alcol dei nani. Non è solo una questione di abitudine o tradizione, come capita agli uomini di Rofer o Kingvar. C'è dell'altro. Con il camminatore Dargh, o con il mio amico Waraxe, ho subito innumerevoli volte l'umiliazione di vederli bere litri e litri di forte birra nanica, senza mai vederli ubriachi. A volte questa capacità è tornata utile in missione. Dalla mia osservazione sembra quasi che gli effetti inebrianti che gli alcolici hanno sulle altre razze alimentino il vigore e la forza dei nani, quasi come il metabolismo ne avesse bisogno.
Appunto di Cyron, figlio di Morion, Maestro della gilda degli esploratori

Capitolo IV - Clade Pumiliiformes

Il clade *Pumiliiformes* comprende una sola Stirpe: gli *Amegrin* (*Pumilohomo amegrinus sociabilis*), i quali, pur divergendo morfologicamente dagli Hominiiformes e Gnomiiformes, conservano appieno le caratteristiche

delle Stirpi Pensanti: linguaggio articolato, cultura, tradizione e rapporto diretto con la Runa della Razza che li rappresenta.

Creati secondo tradizione da *Ashanna*, Dea della fertilità e della custodia, gli *Amegrin* rappresentano il principio della *fanciullezza eterna* e dell'*equilibrio domestico*; incarnano, nella loro piccola statura, un'etica familiare e sociale estremamente solida.

Secondo una delle leggende più diffuse e accettate infatti, *Ashanna* creò gli *Amegrin* per donare a una coppia di *Elfi* senza prole una stirpe che conservasse la purezza dell'infanzia; ma a prescindere dall'origine poetica, gli *Amegrin* esistono oggi come una delle culture più antiche di *Elempos*.

Pumilohomo amegrinus sociabilis - *Amegrin*

Gli *Amegrin* sono noti come i *Mezzuomini* fra le altre Stirpi, per la loro statura ridotta rispetto agli Umani e la natura gioviale e resiliente che li contraddistingue.

Essi presentano due principali linee etnotipologiche, entrambe pienamente interfertili, ma dalle caratteristiche fisiche e culturali divergenti. Dopo lunghe riflessioni si è deciso di non dividere la specie in due distinte classificazioni, ma rimane necessario evidenziare le differenze che li distinguono:

Linea pinguis domesticata ("Panciotti"): caratterizzati da corporatura robusta e rubiconda, vita stanziale, cultura improntata sull'agricoltura e la stabilità domestica. Formano villaggi collinari autonomi, spesso autosufficienti, dove la famiglia allargata è il nucleo fondamentale.

Linea agilis exploratoria ("Piedilepre"): longilinei, energici e portati per l'avventura, l'esplorazione e il commercio itinerante. Eccellono come esploratori, guardiaboschi, artigiani e raccoglitori di storie, mostrando una notevole adattabilità ecologica.

Nonostante le differenze comportamentali e fisiologiche, entrambe le linee condividono la *longevità estesa* (fino a 120-150 anni), una *resistenza fisica e psicologica sorprendente*, e una *memoria unica tra le razze senzienti*, probabilmente sviluppata per mantenere viva nelle generazioni la cultura tramandata oralmente attraverso canzoni, ricette, racconti e superstizioni.

Culturalmente, gli *Amegrin* fondano la propria identità su tre pilastri costanti: la *Terra* che è madre e nutrice, centro spirituale e materiale della vita amegrin, la *Famiglia*: vasta, ramificata, regolata da profonde consuetudini di solidarietà interna e la *Tradizione*: trasmessa oralmente e arricchita da ogni generazione.

Hanno sviluppato, nel tempo, forti rapporti con gli *Elfi*, specialmente con i *Ninqueldar*, da cui hanno mutuato arti e culti. La loro devozione principale si rivolge ad *Eladriel*, in particolare nel suo aspetto di Dea della Fertilità o Dea Madre, pur accompagnata da un ricchissimo patrimonio di superstizioni minori che rendono il culto amegrin singolare e complesso.

Dal punto di vista tassonomico, gli *Amegrin* costituiscono un ramo stabile e autonomo, completamente infertili rispetto a tutte le altre Stirpi Pensanti, confermando la loro creazione autonoma e separata.

Una cara sorella esploratrice, Sofia da Pietraminuta, mi ha raccontato più volte con chiarezza, che l'assunzione di dolci, tramite pasticcini, biscotti e altre leccornie le era fondamentale per mantenere la lucidità. Ho notato negli anni di vicinanza a questa *Amegrin* e i suoi simili, che dopo 4-5 ore di astinenza da zuccheri le loro doti di attenzione, il loro brio calava inesorabilmente. Una volta suo fratello *Aramil* ha dovuto digiunare per 48 ore assieme a molti di noi. Il colore della sua pelle divenne verde e nauseabondo.

Sembrava che stesse per morire da quanto si lamentava.

Appunto di Cyron figlio di Morion, meastro della nobile gilda degli esploratori

Capitolo IV – Clade Ferales

Il Clade Ferales raccoglie quelle Stirpi Pensanti che coniugano, in una fusione peculiare, morfologia umanoide e caratteri ferali propri del mondo animale. In queste Stirpi, il tratto animale non si limita a un'estetica marginale o a meri adattamenti ecologici, bensì permea la fisiologia, il comportamento sociale e le strutture culturali più profonde.

Si tratta di un clade eterogeneo, che non indica una prossimità genealogica immediata fra i suoi membri — né i Thul'fen né i Lubian condividono alcuna origine comune verificabile né presentano interfertilità — ma piuttosto un modello morfologico e funzionale che ripropone la medesima alchimia di istinto animale e intelligenza senziente.

Ogni Stirpe scoperta e studiata in futuro, come i già ben noti uomini-pesce di cui lo scrivente non ha esperienza diretta e pertanto ha escluso dalla dissertazione qui proposta, dovesse presentare tale combinazione stabile di attributi — bipedia, linguaggio articolato, struttura sociale complessa e tratti ferini fusi con la ragione — troverà collocazione sotto il Clade Ferales.

Canihomo thulfensis silvestris - Thul'fen

I Thul'fen camminano su Ešempos come una delle sue razze più antiche, eppure ancora avvolta nel mistero. La loro origine, che sembra coeva a quella della stirpe umana, non trova però alcuna traccia di parentela diretta: essi rappresentano un ramo distinto, una linea autonoma in cui l'elemento animale e quello umanoide si fondono in una forma stabile e compiuta.

Nella loro carne si legge chiaramente l'impronta ferina: il cranio, proteso in avanti, custodisce muso e dentatura da predatore, adatta a lacerare la carne cruda senza fatica; la pelliccia folta, che avvolge il loro corpo interamente, offre riparo ai venti e ai freddi delle terre selvagge. I loro sensi superano di gran lunga quelli delle altre Stirpi: l'olfatto scruta l'aria come un filo d'acqua che scorre invisibile, l'udito coglie suoni che sfuggono all'orecchio umano, la vista si spinge oltre le tenebre. Il corpo muscoloso non è votato alla potenza esplosiva, ma alla resistenza lunga della caccia che si protrae per ore, a volte giorni. Le zampe, robuste e plantigrade, e gli artigli retrattili, completano la loro natura perfetta di predatori bipedi.

Ma i Thul'fen non sono semplici bestie elevate. In loro vive la disciplina del Branco, che non è solo unità sociale, ma ordine sacro. Ogni branco costituisce un microcosmo chiuso e coeso, al tempo stesso famiglia, tribù, tempio e comunità politica. L'Al'ha, il capo, non regna per diritto ereditario, bensì per riconoscimento naturale: il branco lo sceglie attraverso il carisma, la forza e la saggezza che egli dimostra, in una forma di meritocrazia selvaggia e senza compromessi.

Il loro codice etico, per quanto spoglio agli occhi delle società urbane, è radicato in un profondo senso di onore e parità. Nella caccia di sussistenza, l'agguato e l'inganno sono strumenti leciti; ma nel conflitto fra senzienti, la lealtà del confronto aperto viene ancora onorata come retaggio dei padri. L'onore non si misura tanto nella vittoria, quanto nella dignità con cui la preda viene affrontata.

Al momento della nascita, ogni cucciolo Thul'fen viene associato a una delle Vie, caste funzionali determinate dal ciclo lunare sotto cui vede la luce. Questo vincolo segna il cammino che percorrerà nella società: vi sono Vie votate alla guerra, altre alla medicina, altre alla guida spirituale o all'insegnamento.

Ogni individuo, pur mantenendo libertà e personalità, si iscrive così in un destino comunitario che lo lega al proprio branco e alla propria funzione.

Sul piano spirituale, i Thul'fen venerano un pantheon di entità ancestrali che si confonde con la memoria stessa dei capibranco passati. Due figure sovrastano ogni altro culto: il grande patriarca Ger'kai, guida ultraterrena degli spiriti che attraversano la soglia della morte, e la Madre Gedaya, interpretabile nelle pieghe teologiche più profonde come una manifestazione di Eladiel nel suo aspetto più selvaggio e primigenio. Per i Thul'fen, dunque, il divino non è mai astratto, ma vive nei boschi, nei venti e nei racconti dei padri.

In sede tassonomica, i Thul'fen rappresentano un ramo a sé stante all'interno del Clade Ferales. La loro stabilità biologica, unita alla totale assenza di interfertilità con le altre Stirpi Pensanti, conferma il pieno isolamento della loro linea di sangue, che si è mantenuta integra e coerente nei millenni, come un branco fedele al proprio sentiero nella foresta di Elempos.

Felihomo lubianensis xeromorphus - Lubian

I Lubian, che nella propria tradizione mitologica si dichiarano figli prediletti di Lubas, costituiscono forse la più elegante espressione del connubio tra l'istinto ferale e l'intelligenza senziente. Sebbene la loro apparenza richiami i grandi predatori del mondo animale, la loro cultura si presenta sorprendentemente raffinata, stratificata e complessa.

Il loro corpo testimonia già in sé l'equilibrio raggiunto fra natura e ragione: il cranio, dalle linee armoniose, conserva ancora la forma zoomorfa, ma il muso risulta breve e le mascelle flessibili; gli occhi, slanciati a fessura, brillano di sfumature d'oro, di smeraldo o d'azzurro, capaci di cogliere i dettagli nel crepuscolo. La pelliccia, variabile per lunghezza e cromatismi, richiama le sfumature delle grandi fiere terrestri, dalle tigri alle pantere, dai leoni alle linci. La lunga coda prensile, gli artigli retrattili e il perfetto equilibrio nei movimenti completano la loro impressionante grazia predatoria.

Pur dotati di sensi finissimi, i Lubian non si abbandonano a un'esistenza istintuale: la loro società si struttura su antichi codici, articolati su due direttrici principali. Da un lato vi sono gli Xintia, i gruppi più arcaici e stanziali, che scelgono la via della simbiosi con la natura, vivendo in armonia con il ciclo dei boschi e delle steppe. Dall'altro lato vi sono i Kaelèi, i grandi clan nomadici organizzati in complessi casati matriarcali le cui guide assumono il titolo di Maw, capaci di tessere intricate reti di commercio, diplomazia e informazione. Fra questi ultimi si tramanda un sapere profondo nelle vie della contrattazione, della parola sussurrata e dello scambio silenzioso, tanto che non pochi vedono in loro i tessitori occulti di molti equilibri politici di Elempos.

Alla base della loro gerarchia sociale v'è la nozione di Zairdain, misura suprema del prestigio individuale: non l'età o la ricchezza determinano il rango, bensì il valore personale, espresso attraverso esperienze, viaggi, relazioni e sapienza accumulata nel tempo.

Una peculiarità ulteriore risiede nella divisione in Shièn, antiche Linee di Appartenenza, ciascuna ispirata al simbolo di un grande felino ancestrale: tigri, pantere, leoni, ghepard, giaguari, linci e altre varianti. Pur essendo biologicamente interfertili fra loro, ogni Shièn preserva tratti culturali, ethos comportamentali e inclinazioni specifiche che ne perpetuano l'identità all'interno del popolo Lubian.

Sul piano spirituale, i Lubian si mostrano versatili e non dogmatici. Onorano in primo luogo i propri antenati ancestrali, gli Shiaèn, considerati manifestazioni primordiali della volontà di Lubas. Accanto a questa venerazione, alcuni rivolgono preghiere ad Eladiel, specialmente nei suoi aspetti legati al viaggio, alla fertilità e alla protezione, ma sono osservati devoti di ogni fede con poche o nessuna discriminazione interna. Piccoli culti sincretici si mescolano così al pragmatismo religioso del popolo, che privilegia la pratica concreta alla rigidità dottrinale.

Sebbene il mondo li guardi talvolta con sospetto, i Lubian custodiscono una lunga tradizione di mediatori, informatori e custodi di saperi trasversali. Vi è chi sostiene che nel corso dei secoli abbiano tessuto una rete di contatti e scambi informali tanto estesa da lambire ogni angolo di Elempos, sia fra le corti che nei mercati più remoti.

Dal punto di vista tassonomico, i Lubian costituiscono un ramo felino autonomo del Clade Ferales. Qualora in futuro emergessero nuove Stirpi pensanti che coniughino forma umanoide e tratti felini stabilizzati, queste verrebbero per coerenza sistematica assegnate allo stesso genere.

Per anni ho convissuto con Lubian differenti a Colle Luna o Barium, alcuni li ho addestrati, come per esempio Khisss, o Fiocco, altri mi sono stati compagni di vita, come Seriandras. Tutte esploratrici di prim'ordine. Hanno una naturale attitudine alla caccia, alla segretezza, alla mimesi mondana. I sensi sviluppati e la innaturale destrezza li aiutano nello spionaggio, ma il loro vero potere è l'aura sociale che emanano, magnetica, in grado di attrarre affetto, cura, confidenza, fiducia. L'altra cosa che ho dedotto nel tempo è che nulla è più importante del gioco finalizzato all'apprendimento. Una vera e propria attrazione per il gioco permette a questa stirpe di imparare due volte più veloce degli altri".
Appunto di Cyron figlio di Morion, meaeastro della nobile gilda degli esploratori

Capitolo V - Clade Rhasidae

Il clade Rhasidae costituisce uno dei più complessi da trattare nel panorama tassonomico delle Stirpi Pensanti, tanto per le sue origini teologiche quanto per la sua composizione biologica.

In esso si collocano le due stirpi note come Orchii e Goblin, entrambe accomunate da una discendenza mistica legata alla Madre Divina Rhas, anche detta Venefica Madre, seppur generate in contesti differenti e con interventi divini non sempre univoci.

I Rhasidae si distinguono dagli altri cladi per due fattori principali:

Una genesi comune: l'intervento diretto della divinità Rhas come agente creatore primario.

Una forte impronta caotica e divergente: mentre gli Orchii rappresentano la forza manifesta, i Goblin portano in sé le cicatrici dell'inganno e della distorsione, effetto dell'intervento del superdio della menzogna, Lubas.

Nonostante condividano alcuni tratti morfologici di pelleverde e un'origine deiforme comune, Orchii e Goblin non sono interfertili né mostrano segni di vicinanza tassonomica immediata a livello genetico; la loro classificazione in un clade unitario è frutto del riconoscimento della comune Runa madre impressa su entrambe le stirpi.

Va specificato, come sempre, che l'attribuzione di Orchi e Goblin sotto un unico clade non intende suggerire prossimità biologica, bensì la discendenza mistica comune. Tale approccio, necessariamente integrato fra scienza tassonomica e scienza iconografica, rappresenta l'unico strumento efficace per comprendere l'origine complessa di queste Stirpi.

Rhasoides fortis viridis - Orchi

*Gli Orchi rappresentano la manifestazione marziale e primitiva del clade Rhasidae.
La loro morfologia è caratterizzata da:*

*Corporatura massiccia e possente, talvolta imponente.
Pelle verde in tonalità variabili.
Zanne sporgenti, con funzione tanto simbolica quanto pratica.
Orecchie appuntite e fronte prominente.
Muscolatura ipertrofica adattata allo scontro fisico diretto.*

L'aspettativa di vita media è relativamente breve (circa 50 anni), ma compensata da una crescita rapida e da un forte tasso riproduttivo.

Socialmente, gli Orchi sono organizzati in tribù guerriere rette da gerarchie brutali basate su forza, coraggio e capacità bellica. Le dispute interne e i conflitti per il comando non sono rari, ma rientrano in una prassi ritualizzata della cultura tribale.

La loro etica ruota attorno a valori di sopraffazione e rispetto della forza, e sono estremamente sensibili al concetto di gloria personale, spesso legata al distinguersi, anche a costo di morire, in battaglia contro un nemico degno.

Religiosamente, il culto di Khentar permea ogni aspetto della loro esistenza. Pur mantenendo residui di culti animistici arcaici e sincretismi sciamanici, i grandi scismi religiosi orchestrati dagli invasori teutonici hanno inserito nelle tribù orchiesche anche aspetti della dottrina Spirista, legata al De Spiris Serpentis. Inoltre, il culto di Vornat e in rari casi il culto druidico e sciamanico di Eladiel, in alcune regioni ha fornito contaminazioni minori al pantheon secondario degli orchi autoctoni.

Lubrhasis toxicus parvus - Goblin

I Goblin sono la seconda espressione della creazione di Rhas, ma il loro sviluppo fu profondamente alterato dall'inganno operato da Lubas, il superdio della Menzogna.

Il risultato è una stirpe radicalmente diversa dagli Orchi per fisiologia, psicologia e struttura sociale.

Morfologicamente i Goblin sono caratterizzati da:

*Statura minuta e corporatura gracile, con arti sproporzionatamente lunghi.
Pelle variabile su molteplici tonalità di verde.
Lineamenti affilati, naso adunco, fronte bassa e mascelle prominenti.
Bassa aspettativa di vita biologica potenziale (fino a 40 anni), spesso ridotta da condizioni ambientali e conflitti interni.*

Il loro sviluppo cognitivo, spesso sottovalutato, non è deficitario: i Goblin sono dotati di notevole astuzia, grande adattabilità, capacità manipolative e predisposizione innata alla menzogna e al sotterfugio.

Socialmente, vivono in *tribù caotiche e frammentarie*, rette da figure di autorità temporanee (Dur-Grat, Mau-Grat, Dushûrz sono alcuni titoli riportati dalle cronache), le cui posizioni sono soggette a rovesciamenti repentini, tradimenti o scalate violente.

La struttura goblin privilegia la sopravvivenza del più astuto, con alleanze spesso instabili e basate su convenienze momentanee.

Culturalmente, i Goblin sviluppano capacità artigianali rudimentali ma sorprendenti nell'utilizzo di materiali che altre razze definirebbero "di scarto", trappoleria, uso estensivo di veleni e una spiccata abilità nel commercio informale e nel saccheggio.

Mentre gli Orchi incarnano la forza, i Goblin hanno sviluppato il *culto dell'inganno come forma di sopravvivenza*, riflesso del marchio mistico lasciato da Lubas nella loro creazione.

Il culto principale resta comunque rivolto a *Khientar*, anche se spesso contaminato da superstizioni, pratiche animistiche distorte e un uso massiccio di rituali psicotropi legati al sangue, ai funghi e agli unguenti allucinogeni.

Dal punto di vista tassonomico, i Goblin costituiscono un ramo autonomo, distinto dagli Orchi per stabilità biologica e morfologica, ma inseriti nel clade *Rhasidae* per la comune matrice runica originaria.

Una volta, guidavo l'avanguardia esplorativa nelle missioni di conquista di E Nuc. Durante le guerre con i clan nanici del luogo trovai una banda di Goblin che aveva saccheggiato un piccolo avamposto nanico. Li osservavo di nascosto, con i mie nella boscaglia. Discutevano tra loro attorno al fuoco. Il loro Dur voleva tenere il bottino del saccheggio tutto per se. E gli altri scontenti iniziarono a gridare una parola "Rukkyus!", il fracasso divenne poi uno spintone, poi una rissa e infine un'ondata di violenza. La traduzione di quella parola fu "Baraonda"ma un'amica Goblin anni dopo mi spiegò che Rukkyus è il modo per chiedere la giusta parte di bottino e significa "Rissa".
Appunto di Cyron figlio di Morion, meastro della nobile gilda degli esploratori

Stirpi Derivate, Artefatte e Neoruniche

Non tutte le Stirpi Pensanti sorgono dalla genesi primordiale voluta dagli Dèi al principio del mondo. Alcune esistenze sono state forgiate in tempi recenti, frutto dell'audacia alchemica, della corruzione demoniaca, o di catastrofi mistiche. Altre, nate come strumenti servili o come aberrazioni, hanno trovato infine stabilità e dignità nell'Ordine cosmico, acquisendo la propria Runa di esistenza.

In questa sezione vengono presentate quelle Stirpi che sfuggono ai Cladi naturali maggiori — non perché prive di valore, bensì per la loro origine anomala e il percorso evolutivo atipico.

Esse si suddividono in due grandi categorie:

1. Stirpi Neoruniche

Si tratta di entità in origine create artificialmente, ma che hanno successivamente ricevuto una Runa stabile per intervento esterno. Pur nate da artificio, sono oggi pienamente inserite nell'Ordine delle Razze Pensanti riconosciute.

Vi rientrano le Effigi Elementali, che grazie al sacrificio degli Eroi Elaviani e al dono della Runa della Vita, hanno ottenuto collocazione stabile nella Sala delle Razze, accedendo così al novero delle Stirpi Runiche ma divise dalla storia peculiare e recentissima della specie. La stessa accortezza non si è ritenuto applicarla per i Dalmariani che, per quanto abbiano una sorta di origine “artificiale”, ha avuto il tempo e le occasioni di divenire una linea di sangue stabile e di sviluppare una propria cultura unica.

2. Stirpi Artefatte (Clade Artificialis)

Queste Stirpi, al contrario, pur essendo pensanti e culturalmente complesse, restano biologicamente derivate da manipolazioni mistiche, alchemiche o necromantiche.

Esse non dispongono di una Runa originaria, né sono state integrate nel ciclo mistico delle Razze. La loro esistenza dipende da eventi contingenti e spesso irripetibili.

Vi rientrano le Progenie Vampiriche, nate da contagio ematico, gli Zestroj, ibridi biomeccanici generati da Zenon e i Lherara, una legione di antichi non-morti shuel divenuti viventi per effetto dell'esposizione alle energie incontrollabili del Nodo del Caos.

<i>Nome Comune</i>	<i>Clade</i>	<i>Nome Scientifico</i>
<i>Effigi Elementali</i>	<i>Neorunicum</i>	<i>Homoelementalis effigia (aquatica, aerea, telluris, obscura, ignis, luminis)</i>
<i>Progenie Vampiriche</i>	<i>Artificialis</i>	<i>Sanguinis progenies volgandensis</i>
<i>Zestroj</i>	<i>Artificialis</i>	<i>Mechanohomo zestrojanus zenonii</i>
<i>Lherara</i>	<i>Artificialis</i>	<i>Revenanthropus lherarensis bellatorum</i>

Capitolo VI - Clade Neorunicum

Il Clade Neorunicum costituisce una categoria tassonomica particolare, introdotta per accogliere quelle Stirpi la cui esistenza non fu prevista né inaugurata dagli Dèi, ma che, pur nate per via artefatta o accidentale, hanno successivamente ottenuto la piena dignità di Razza mediante la concessione esplicita di una Runa della Razza.

L'attribuzione della Runa — gesto che certifica la stabilità ontologica dell'essere vivente nella Sala delle Razze di Eladiel — viene in questi rari casi operata non per un atto creativo primordiale, bensì per intervento correttivo postumo, frequentemente motivato da sacrifici eroici, intercessioni divine o necessità cosmiche di equilibrio.

Al momento della stesura di questo trattato, il Clade Neorunicum contiene un'unica Stirpe formalmente riconosciuta: le Effigi Elementali. Tuttavia, qualora in futuro si verificassero eventi simili — ossia Stirpi artificate successivamente stabilizzate e consacrate da Runa — esse troverebbero collocazione naturale all'interno di questo Clade.

Homoelementalis effigia - Effigi Elementali

Fra tutte le Stirpi che camminano oggi su Elempos, le Effigi Elementali rappresentano forse il caso più emblematico di come il destino delle Razze Pensanti possa ancora essere scritto, perfino oltre la mano diretta degli dèi. Non furono infatti plasmate nel grembo dell'origine divina, ma nell'officina profana degli uomini.

Nacquero per volontà della Magocrazia Panoniana, in un tempo di guerre e ambizioni smisurate. Qui, nel cuore di Panon, alchimisti e arcanisti svilupparono un metodo innaturale per fondere uno Spirito Elementale minore a un corpo mortale, imprigionando entrambi in elaborate camere di fusione, sospesi in uno stato instabile di simbiosi. In questa condizione furono forgiate le prime Effigi: non vita vera, ma strumenti senzienti nelle mani dei signori di Panon, create per essere armi perfette, disciplinate e docili.

Fu solo in seguito, quando alcuni Eroi Elaviani sacrificarono se stessi in un ultimo atto di misericordia e coraggio, che a queste creature venne concessa la Runa della Vita. Grazie a quell'intercessione, le Effigi furono strappate al destino di schiavitù alchemica e riconosciute come Stirpe a pieno titolo, con diritto di esistere nel grande disegno delle Razze Pensanti. Così vennero accolte nel Clade Neorunicum: non nate divine, ma divenute tali per stabilizzazione successiva.

Nella loro carne, l'Elemento di appartenenza pulsa ancora visibile. Ogni Effigie porta in sé il marchio del proprio spirito originario: le pelli e gli incarnati vibrano dei colori dell'essenza che li anima. Gli individui legati al Fuoco sfoggiano tonalità che vanno dal rosso al giallo fiammeggiante; quelli dell'Aria si distinguono per la purezza di bianchi e azzurri evanescenti; le Effigi dell'Acqua indossano il blu profondo degli abissi; le Effigi della Terra richiamano i verdi e i bruni dei boschi e delle rocce; quelle della Luce brillano di oro e perlaceo, mentre i figli del Buio avvolgono i loro corpi in cromie di tenebra metallica. Non di rado, a queste tinte si accompagnano filamenti energetici, iridi vivide e aure leggere che sembrano promanare un costante riflesso dell'Onda stessa.

La loro esistenza è sostenuta da una straordinaria longevità: oltre ottocento anni di vita potenziale, stabilizzata dalla Runa recentemente impressa. Tuttavia, rimangono vulnerabili all'antico equilibrio

elementale: l'Elemento opposto rappresenta per ciascuna Effigie una minaccia particolare, al tempo stesso metafora vivente di quell'instabilità originaria da cui furono strappate.

Anche la loro capacità riproduttiva presenta peculiarità: le Effigi possono procreare, ma solo fra individui del medesimo Elemento. Tale peculiarità lascia supporre che ciascun ramo elementale rappresenti già in sé una via separata verso future ramificazioni di specie, pur senza essersi ancora diversificato a sufficienza da giustificare una distinzione tassonomica autonoma.

Sul piano culturale, le Effigi si trovano ancora in uno stato fluido. Essendo una delle Stirpi più giovani, prive di tradizioni radicate nei secoli, esse oscillano tra diverse modalità di integrazione e costruzione identitaria. Molti di loro hanno trovato asilo presso società già consolidate: vivono tra umani, elfi e altre razze, adottandone costumi, lingue e credenze, al punto che spesso, se non fosse per il loro aspetto, risulterebbero indistinguibili dai loro vicini.

Altri, i cosiddetti Ricostruttori, cercano invece di dar vita a nuove comunità autonome, rifuggendo le logiche autoritarie della Magocrazia che li ha generati. In queste enclave emergono sovente modelli cooperativi, a volte vicini alle filosofie druidiche, altre completamente inediti.

Non mancano infine gruppi che, consapevolmente o meno, riproducono i vecchi schemi panoniani: gerarchie rigide dominate da arcanisti supremi e tecnocrati, in cui la magia resta il fulcro del potere e la società si struttura ancora come un riflesso del sistema che un tempo li aveva forgiati.

Perfino il panorama religioso delle Effigi è frammentato e privo di dogmi uniformi. Alcuni riconoscono Eladiel, vedendo nella sua custodia dell'Equilibrio il garante della loro stessa stabilità. Altri volgono la devozione verso Galtea, onorando la sapienza tecnica e la maestria che permise la loro creazione. Piccole correnti abbracciano forme di animismo elementale, rievocando culti antichi legati al fluire stesso dell'Onda, mentre molti altri mantengono una riverenza silenziosa per il mistero arcano che ha reso possibile la loro esistenza.

Così, nelle Effigi Elementali si manifesta la prima vera Stirpe di Secondo Ordine: nata da artificio, elevata da sacrificio, riconosciuta infine dall'Ordine cosmico come legittima. Ed è per questo che, in questa tavola tassonomica, esse hanno meritato il proprio posto all'interno del Clade Neorunicum.

ho potuto assistere da vicino a cosa provarono le effigie ottenute la loro liberazione. La loro razza è segnata dalle catene dei Panoniani. Una di loro in particolare, fu trasformata a forza in altra creatura e i suoi simili la rifiutarono con forza davanti ai miei occhi. Fu una scena dolorosa e che mi fece riflettere: un popolo nato per servire un padrone, una volta liberato, non accetta più compromessi, nemmeno con i propri simili.
Appunto di Cyron figlio di Morion, meastro della nobile gilda degli esploratori

Capitolo VI — Clade Artificialis

Vi sono, fra le molte Stirpi che camminano su Elempos, esseri la cui esistenza sfida i criteri ordinari con cui le Razze Pensanti vengono riconosciute. Essi vivono, parlano, pensano e agiscono come ogni altra Stirpe, eppure la loro origine non poggia né sul gesto creativo degli dèi né sul grande sigillo della Sala delle Razze. Sono creature nate da un artificio: non per grazia divina, ma per volontà e manipolazione di potenze mortali o di forze extraplanari.

In questi casi, non è la genealogia a guidare la classificazione, ma piuttosto il metodo stesso della loro comparsa nel mondo. Ogni creatura che nasce dalla fusione ardita di alchimia, ingegneria, necromanzia o intervento demoniaco, senza ricevere il riconoscimento definitivo di una Runa di Razza, trova posto nel Clade che qui definiamo Artificialis.

Essi non devono essere confusi con le aberrazioni instabili, frutti caotici del Nulla o del Caos, incapaci di mantenere una forma durevole e coerente. Al contrario, le Stirpi del Clade Artificialis raggiungono una stabilità biologica e culturale propria, si organizzano in società, sviluppano tradizioni e mostrano una piena capacità razionale. Ma il loro sangue resta privo del sigillo runico che ne consacrerebbe l'appartenenza all'Ordine cosmico stabilito.

Alcuni di essi sono il risultato di esperimenti nati dall'ambizione degli uomini; altri sono il frutto di incroci perversi tra scienza e magia, oppure l'esito di patti siglati con forze che agiscono ai margini della Creazione. Qualunque sia la via, in comune vi è sempre l'assenza di mandato divino primigenio.

La catalogazione del Clade Artificialis rimane pertanto aperta. Ogni futura Stirpe che emergerà — qualora sviluppi stabilità biologica e struttura sociale ma resti priva di una Runa assegnata — dovrà, per coerenza sistematica e rispetto dell'Ordine tassonomico, essere qui collocata.

Qui si raccolgono dunque coloro che testimoniano non ciò che gli dèi hanno voluto, ma ciò che la volontà delle creature mortali o dei poteri esterni ha osato plasmare.

Sanguinis progenies volgandensis – Le Progenie Vampiriche

Tra le Stirpi raccolte sotto il Clade Artificialis, le Progenie Vampiriche occupano un posto emblematico e sinistro. Esse non nacquero, come molte altre razze, da un atto creativo divino o da una progressiva trasformazione biologica, ma furono il prodotto diretto della volontà consapevole e manipolatrice dei Vampiri Antichi del Volgand. Gli antichi Signori dell'Oscurità, incapaci di agire alla luce del sole, crearono tali creature per estendere il proprio dominio anche nelle ore proibite dal giorno.

Ogni Progenie vide la luce — o piuttosto l'oscurità — in seguito al morso del proprio creatore. In quell'istante, il ciclo naturale della vita veniva infranto: la carne mortale subiva una trasformazione profonda, piegando il confine stesso tra la vita e la morte. Da quel momento, l'essere nato non poteva più essere considerato né pienamente vivo, né propriamente morto. Le Progenie non sono infatti Non-Morti nel senso comune del termine: conservano volontà propria, desiderio, crescita personale e una sorta di vitalità interiore, sebbene questa non tragga origine da alcuna Runa benedetta dalle potenze divine.

Il loro aspetto fisico resta per molti versi simile a quello che ebbero in vita. Tuttavia, il pallore della pelle, la sottile emaciazione dei lineamenti e gli occhi resi acuti da iridi che spesso virano al rosso o al sangue ne tradiscono subito la natura. I canini, prolungati e affilati, rivelano la loro funzione predatoria: la suzione del sangue, fonte e centro stesso del loro potere.

Sotto il profilo della durata vitale, le Progenie sfuggono ai limiti della mortalità ordinaria. Se non distrutte, possono esistere per millenni, resistendo al tempo con una longevità che solo le Razze più antiche possono eguagliare. Ma questa eternità non è priva di vulnerabilità. La luce solare, pur non risultando letale, rappresenta per loro una tortura fisica e psichica, costringendole a cercare le tenebre come rifugio naturale. Ancor più pericoloso per loro è il fuoco, cui restano particolarmente sensibili, così come a determinati riti purificatori capaci di destabilizzare la loro fragile condizione intermedia.

Tuttavia, la vera essenza della loro esistenza risiede nella Magia del Sangue, una disciplina oscura ereditata dalle antiche Corti Vampiriche. Attraverso di essa, le Progenie non solo si sostentano, ma rafforzano corpo e mente. Succhiando il sangue delle loro vittime, sono in grado di guarire ferite e prolungare la propria stabilità vitale. La loro connessione con l'oscurità consente loro di celarsi nelle ombre e di muoversi al loro interno con una rapidità e un'efficienza che sfidano ogni logica naturale, evocando capacità di teletrasporto e occultamento un tempo appannaggio dei Signori stessi. Il loro sangue, infine, li protegge da numerose forme di maledizione e di avvelenamento, mentre conserva in sé memorie e conoscenze trasmesse di generazione in generazione.

Con la caduta delle Corti Vampiriche del Volgand, però, la loro esistenza perse il senso originale. Senza più un potere centrale né Signori da servire, molte Progenie si dispersero. Alcuni hanno trovato rifugio presso nuove società o presso culti oscuri che ne sfruttano la conoscenza; altri si sono isolati, predando nell'ombra o tentando di creare nuove dinastie effimere. Rari e pericolosi restano coloro che hanno appreso i segreti più antichi della Magia del Sangue e sono ancora in grado di creare nuove Progenie. Ma questi casi restano eccezioni, non regola: la razza, nel suo insieme, è destinata a un progressivo declino numerico.

Sanguinis progenies volgandensis costituisce così una delle testimonianze più pure e tragiche del Clade Artificialis: una razza senziente stabilizzata, pienamente razionale e dotata di cultura propria, ma incapace di fondare una discendenza naturale stabile. La loro esistenza resta ancorata a un atto imitativo e parassitario, la "generazione vampirica", che non li eleva però al rango di Razza Runata. Essi esistono fuori dal disegno divino, specchio oscuro della sete d'immortalità che da sempre consuma gli esseri senzienti.

Mechanohomo zestrojanus zenonii - Zestroj

Se tra tutte le Stirpi che popolano Elempos ve n'è una che più di ogni altra sovverte la distinzione antica tra il vivente e l'artificiale, questa è certamente la razza degli Zestroj. Essi non furono il frutto di un dio, né l'esito di un'evoluzione biologica o di una ibridazione naturale. La loro esistenza ebbe inizio in un'epoca recente, quando il demone Zenon — durante gli ultimi spasmi delle convulsioni pre-apocalittiche — diede corpo a uno dei più estremi e radicali esperimenti che mai le terre di Elempos abbiano conosciuto.

Gli Zestroj vengono al mondo come creature biologiche, dotate inizialmente di carne e sangue. Ma fin dai primi anni della loro vita, il loro destino è segnato: la carne non è che una base effimera, un guscio da perfezionare. Progressivamente, ogni loro parte viene sostituita da ingranaggi, meccanismi, impianti alchemico-ingegneristici. Arti interi, organi interni, perfino intere porzioni del sistema nervoso vengono modificati o sostituiti, fondendo irreversibilmente la carne e la macchina. Non vi è in questo processo solo una necessità funzionale — poiché la carne nuda creata da Zenon non avrebbe potuto sopravvivere a lungo — ma anche una componente identitaria, una cultura che definisce la loro essenza: essere Zestroj significa abbracciare la propria progressiva trasformazione.

I loro corpi, ormai dominati dal metallo e dalle interfacce arcane, non richiedono più nutrimento, respiro o riposo come le altre Stirpi. Apparato respiratorio e digestivo possono ancora funzionare su comando, ma sono del tutto superflui alla sopravvivenza. Il sangue scorre come fluido secondario per alimentare interfacce neurali e sistemi di regolazione interna. Ciò che li mantiene vivi, se così ancora si può definire, è la perfetta integrazione tra il poco che rimane della loro carne e le strutture meccaniche che la sostengono.

Questa duplice natura porta con sé però un alto prezzo: gli Zestroj non possono riprodursi per via biologica, e la loro durata di vita è sorprendentemente breve, limitata a circa quarant'anni, non per degenerazione

organica, ma per l'inevitabile logoramento delle loro componenti meccaniche. Essi nascono dunque dalla produzione iniziale demoniaca e vivono come una razza che non può generare eredi, se non attraverso il recupero, il riuso o l'ingegneria ancora sconosciuta di Zenon.

Sul piano sociale, gli Zestroj si organizzano in Colonie rigidamente strutturate, rette da un assetto castale definito da una mente alveare collettiva che ne regola i rapporti interni. I Combattenti costituiscono il braccio armato, massicci e quasi privi di individualità; gli Operai rappresentano il nucleo produttivo, dotati di capacità intellettuali e manuali straordinarie; infine i Mistici, che sono la guida spirituale e politica, detentori del sapere antico e della connessione profonda con le loro origini e con l'enigmatica essenza della propria esistenza.

Sopravvissuti alla caduta del loro creatore e ormai orfani della volontà demoniaca che li aveva concepiti, gli Zestroj hanno intrapreso un cammino di adattamento e rielaborazione della propria identità. I Mistici, oggi custodi della loro fragile continuità, hanno progressivamente avvicinato la loro razza al culto di Galtea, Dea del Progresso, unica divinità mortale capace di comprenderne almeno in parte la natura ibrida e l'anelito scientifico che permea la loro esistenza.

Non è raro osservare nei Mistici una sete quasi ossessiva di conoscenza: il funzionamento del mondo naturale, dei piani arcani, della logica pura e persino della filosofia della carne e della macchina rappresentano per gli Zestroj il nuovo confine da esplorare. Si ignora se questa pulsione sia il residuo di una scintilla lasciata da Zenon o un effetto dell'influenza più recente di Galtea, ma in ogni caso essa guida il loro presente come un faro in un mondo che ancora li teme e li osserva con inquietudine.

In quanto *Mechanohomo zestrojanus zenonii*, gli Zestroj incarnano il punto estremo cui la manipolazione della vita può condurre. La loro esistenza non poggia su alcuna *Runa* concessa dagli Dèi, né su una continuità biologica naturale. Essi sono, a pieno titolo, la perfetta incarnazione del *Clade Artificialis*: il frutto di un'alterazione radicale, divenuto stabile ma non trasmissibile. Carne e macchina, spirito e logica, fusi in un'unica creatura senza precedenti e senza eredi.

Revenanthropus lherarensis bellatorum — I *Lherara*

Fra tutte le *Stirpi* che il *Clade Artificialis* accoglie sotto la sua fredda ombra, poche presentano una genesi tanto cupa e intricata quanto i *Lherara*. Creati non per nascita, non per dono divino, ma per deliberata manipolazione di alchimia, necromanzia e ingegneria arcana, essi rappresentano uno degli apici della perversione applicata ai misteri della vita e della morte.

La loro origine risale ai laboratori dell'Impero Shuel, e più precisamente al sinistro ingegno dell'*Arci-Alchimista* Sunastien, al servizio del sovrano Demetrius. Qui, nei meandri più oscuri dell'Impero, presero forma le prime vasche dell'*Amnios*, il reagente alchemico responsabile della loro genesi. Fu in questi bacini artificiali che corpi di uomini ancora vivi e di elfi ormai defunti vennero fusi in un unico essere, dando vita a creature animate ma prive, inizialmente, di piena coscienza autonoma.

In quei primi anni, infatti, i *Lherara* non erano che strumenti senzienti a gradi differenti.

Ai soldati veniva concessa solo la misura minima d'intelletto necessaria per eseguire ordini e manovre complesse, mentre i loro superiori, fino ai generali, sviluppavano capacità decisionali via via più raffinate, al fine di poter gestire interi contingenti con precisione tattica. Tale gerarchia mentale garantiva, nella visione dell'Impero, il perfetto equilibrio fra controllo assoluto e flessibilità operativa.

Ma come spesso accade nel gioco crudele dei poteri superiori, un incidente durante la Guerra degli Scacchi sovvertì l'intero destino della loro razza. Quando un'intera falange Lherara si spinse troppo vicino al Nodo del Caos, l'esposizione a quella forza incontrollabile alterò irreversibilmente il loro stato: l'alchimia necromantica cedette il passo a una nuova forma vitale, rendendoli nuovamente vivi, pienamente senzienti e — per la prima volta — consapevoli della propria esistenza individuale.

Fu così che nacque la Stirpe autonoma dei Lherara, ribellatisi agli artefici imperiali e sfuggiti ai meccanismi stessi della propria creazione. La loro rinascita, tuttavia, non cancellò del tutto le tracce del loro retaggio oscuro. Il loro aspetto fisico conserva l'impronta originaria: carnagione di un pallore quasi innaturale, come alabastro screziato dal silenzio dell'Amnios, e capelli bianchi o dorati come il sole che raramente contemplano, rifugiandosi istintivamente nel sottosuolo. Il loro corpo è umanoide, senza deformità visibili, ma il sangue che vi scorre porta impressa la memoria di ciò che furono: un ibrido forgiato dall'arbitrio altrui.

La loro maturazione avviene in modo anomalo rispetto a ogni altra Stirpe conosciuta. Crescono rapidamente: bastano pochi anni — tre o cinque — affinché un giovane Lherara raggiunga piena forza fisica e capacità mentale. Tuttavia, la fertilità rimane straordinariamente ridotta: intere generazioni possono contare su pochi figli, nati con intervalli di decenni. La loro reale longevità, sebbene non fissata, appare grandemente estesa, tanto da rendere raro il caso di morte naturale; la loro esistenza termina quasi sempre per scelta o per necessità, secondo i dettami della propria cultura.

La società Lherara si articola come una macchina militare rituale. Tutto il loro assetto politico e sacrale ruota attorno al concetto di comando e sacrificio. Ogni vent'anni, il sovrano in carica deve affrontare il proprio sfidante in un duello mortale. Chi vince ascende al trono, chi perde viene sacrificato dai propri stessi successori, in un ciclo eterno che santifica la forza come unico criterio di legittimità. La morte non rappresenta per loro un annientamento, ma un atto sacro, un ritorno ordinato al ciclo sociale della Stirpe. È per questo che i Lherara non venerano stabilmente alcuna divinità come le altre Stirpi: il loro culto si nutre solo di sé stesso, della propria disciplina e della propria perpetua marcia attraverso la storia.

Anticamente però erano legati alla figura di Ney'm, a cui si appellavano con il titolo di Vendicatore o Signore delle Ombre, forse inconsciamente consapevoli del binomio mistico che legava e contrapponeva il Dio di Libertà e Vendetta a Demetrius.

Dalla caduta del Dio nessuna religione si è fatta strada stabilmente nella società Lherara, sebbene culti sincretici di Acron, Khentar e Vornat stanno lentamente prendendo piede.

Essi non si considerano mai, nemmeno dopo la ribellione, un popolo che abbia ricevuto dono o missione da forze superiori. Nessuna Runa guida il loro sangue, nessuna benedizione li ha resi ciò che sono. Piuttosto, i Lherara incarnano la più pura forma di sopravvivenza artificiale divenuta ordine: non creati per vivere, ma incapaci di morire.

*Nella tassonomia delle Stirpi Pensanti, il *Revenanthropus lherarensis bellatorum* è dunque, a pieno titolo, esemplare del Clade Artificialis: creato dall'uomo, mutato dal Caos, stabilizzato in un nuovo equilibrio biologico, al di fuori di ogni piano divino. In essi si osserva quanto la carne possa essere plasmata non soltanto dagli dei o dalla natura, ma anche — e con esiti altrettanto terribili — dalle mani mortali e dalle forze incontrollabili che attraversano i recessi di Elempos.*

Considerazioni Conclusive sulla Natura delle Stirpi Pensanti

Concludere questa lunga disamina non è compito lieve. L'opera che ho tentato non si propone — né potrebbe mai proporsi — come compendio definitivo della Natura delle Stirpi Pensanti di Elempos. Essa è, piuttosto, un primo tentativo ordinatore, un ponte fragile teso fra la Razionalità e il Mistero, fra l'osservabile e l'indicibile.

L'esplorazione tassonomica qui esposta ci insegna, innanzitutto, che non tutte le Stirpi seguono una medesima via ontologica. Alcune portano impressa fin dalla genesi la firma degli Dèi: Rune eterne incise nella carne e nello spirito. Altre, invece, sono nate per deviazione, accidente, errore o desiderio di potenza mortale; alcune di esse hanno infine ricevuto dignità stabile attraverso l'intervento divino (come le Effigi), altre ancora restano prive di Runa e dunque prive di piena consacrazione cosmica.

Ne deriva un primo principio fondamentale: la Natura delle Stirpi non è unica, bensì molteplice per origine e struttura.

Alcuni Cladi, come gli Hominiformes, gli Areldae o i Gnomiformes, ci mostrano lo splendore della Creazione originaria, il respiro ordinato degli Dèi e la stabilità delle loro Rune. Altri, come i Ferales o i Rhasidae, ci insegnano quanto variamente la volontà divina possa agire nel plasmare carne e mente, con risultati che sfuggono a ogni presunzione di simmetria.

Infine, i Cladi più recenti — le Stirpi neoruniche per le Nuove Vite, e Artificialis, per le creazioni imperfette o instabili — ci ammoniscono su quanto il confine fra Creazione e Manipolazione possa diventare sottile. In questi ultimi osserviamo la potenza, e al tempo stesso l'arroganza, dell'intervento mortale sull'essere vivente. Ma anche qui — e questo va riconosciuto — la ragione trova ordine: ché persino ciò che è nato da errore o superbia, può trovare, talvolta, una forma di stabilità.

Questo trattato non è concluso, poiché la Natura delle Stirpi non è mai conclusa. Nuove scoperte, nuovi incontri e nuove aberrazioni attendono coloro che, come lo scrivente, intendono proseguire nella difficile arte della classificazione.

Ma se un lascito v'è in questa mia opera, che sia forse questo:

Ogni Stirpe, anche la più distante, anche la più oscura, nasce sotto uno sguardo — talvolta divino, talvolta demoniaco, talvolta mortale — ma sempre degna di essere studiata, compresa, e posta nel grande disegno dell'Ordine cosmico.

Ex Galtea Scientia

Alicandro Barberis Torreggiani

Post Scriptum

Normalmente scriverei una fredda sequela di ringraziamenti a chi mi ha supportato in questo lavoro, chi lo ha arricchito e chi lo ha rivisto.

E non mi esimerò dal ringraziare, omaggiando le persone che mi hanno aiutato:

Cyron figlio di Morion, per gli aneddoti raccolti nella lunga carriera da Esploratore,

Seriandras, Anziana del clan Keldwry per le preziose osservazioni sulla stirpe Lubian

il Vescovo Aridian d'Alondor, che ha vagliato i miei studi con l'occhio del sacerdote della Verde Madre,

Le Governatrici e sagge sapienti Viridia Malaspada e Aisling Duinne, per la revisione e il supporto.

Ma ammetto di avere altro da dire.

Vergo queste ultime parole alla fine del mese del Libro, dopo gli sconvolgenti eventi di Shildia che mi hanno profondamente segnato.

Credo di aver profuso ogni ora libera da incombenze più importanti per non pensare al mio personale dolore, per occupare la mente con nozioni e studi così familiari e rinfrancanti per il mio animo.

Ma non posso che dedicare questo scritto alla goblin, sorella del mio spirito, nota come Zuppa, forse colei che più di chiunque mi ha ispirato nel cercare anime affini e fratellanza vera al di là delle differenze dei corpi, delle specie, del sangue ereditato dai nostri predecessori.

Il tuo passaggio ha lasciato qualcosa di inestimabile in chiunque ti abbia conosciuto.

Virtus crescit in adversis

A.B.T.

