



Articolo di Francesco [Gyed](#) Cambilargiu

Oggi vi parlerò delle razze di creature principali di Lorwyn e di come le Grandi Aurore cambino radicalmente il modo di pensare (e talvolta persino l'aspetto e la biologia) dei suoi abitanti. Non ci saranno accenni storici, perché di quelli parlerò in futuro, una volta che, finiti i dossier (pazientate ancora un poco: ormai mi manca solo un libro e potrò riprendere a scrivere i normali articoli di magici Historica), raggiungeremo la storia di questo piano dalla duplice natura.

Le Grandi Aurore sono eventi magici che avvengono ogni trecento anni da tempo immemore, e che hanno la capacità di trasformare il piano di Lorwyn in Landa Tenebrosa e viceversa. Ogni volta che una Grande Aurora ([La Grande Luminaria](#)) avviene, il mondo cambia radicalmente, e così fanno anche le creature che lo abitano. Quando la Grande Aurora trasforma Lorwyn in Landa Tenebrosa, la luce solare illumina il piano poche ore al giorno, ma anche nelle giornate migliori è sempre coperta da una fitta coltre di nebbia. Gli alberi si contorcono, l'acqua dei fiumi diventa torbida e sporca, gli alberi diventano secchi e creature da incubo approfittano della scarsa luminosità per uscire dalle loro tane e dare la caccia a chiunque rimanga all'aperto troppo a lungo anziché chiudersi da qualche parte.

Al contrario, quando Landa Tenebrosa diventa Lorwyn e la luce del sole torna a risplendere in una perenne estate, il piano rifiorisce in una meravigliosa esplosione di colori. I mostri tornano al loro letargo, le giornate si allungano a dismisura, tanto che il sole non scende mai oltre l'orizzonte, le porte dei villaggi si aprono e i popoli tornano alle loro attività perlopiù pacifiche. Trecento anni della più bella delle estati, intervallati da trecento anni del più lugubre degli inverni. Questa è la maledizione di Lorwyn, e a farne le spese sono le creature più diffuse sul piano.

Kithkin

In Lorwyn, queste creature basse e dalle grandi teste simili ad ovali orizzontali, hanno un carattere molto disponibile e gentile e conducono una vita tranquilla e serena all'insegna della pastorizia e dell'allevamento delle pecolepri, buffe creature simili a capre ma con quattro zampe da coniglio. Raramente i kithkin imbracciano le armi, e questo accade quasi sempre solo quando il loro villaggio (o Clachan) è minacciato dagli elfi, dagli igniferi, dai boggart o dal passaggio degli ingenui giganti. La vita dei kithkin è incentrata sul lavoro e sulla comunione e grazie ad una particolare magia chiamata Trama dei Pensieri, ogni kithkin può comprendere i pensieri, le emozioni e i pensieri di tutti gli altri membri del suo Clachan. La Trama dei Pensieri è molto utile in battaglia, ed è utilizzata per incitare le truppe, tranquillizzare i meno esperti e comunicare eventuali tattiche di guerra senza dover dire nemmeno una parola. La magia dei kithkin si basa soprattutto su polveri e intrugli e spazia dalla magia bianca di protezione, difesa e guarigione, alla magia verde della natura, della crescita, della vita e del rafforzamento. Le farmaciste kithkin sono famose in tutto Lorwyn, e spesso affidano le loro pozioni ai merrow dei fiumi, così da farsi fare pubblicità dai furbi mercanti pinnati.

La società kithkin è piuttosto aperta, ma i ruoli di genere sono abbastanza rigidi (i maschi sono soldati, le femmine farmaciste), e sono rari i casi in cui questi ruoli vengono invertiti. Quando però si tratta di scegliere a chi vada il titolo di campione del Clachan, il guerriero (o la guerriera) che rappresenta il suo villaggio di provenienza durante gli incontri diplomatici, le feste, le attività in comune o durante le battaglie, i kithkin non si fanno problemi a scegliere sia uomini che donne ([Brigida, Eroina di Kinsbaile](#) , ad esempio, è la campionessa del Clachan di Kinsbaile). L'esercito kithkin è composto perlopiù da fanteria, ma danno molto spazio anche ai reparti di aviazione e cavalleria (data la bassa statura, i kithkin utilizzano spesso le pecolepri come cavalcature). Ma quando arriva la Grande Aurora, la psicologia dei kithkin cambia. La trasformazione del mondo porta questo popolo un tempo pacifico e sereno a diventare un branco di creature violente, paranoiche e xenofobe, terrorizzate da tutto e per questo pronte ad imbracciare le armi contro qualunque cosa sia appena un poco diversa da loro.

Anche il loro aspetto muta, e i loro occhi, che in Lorwyn hanno dimensioni normali con iridi e pupille ben definite, crescono fino ad occupare interamente le loro orbite, le pupille e la sclera scompaiono e rimangono soltanto delle iridi bianche o dorate. La Trama dei Pensieri unisce ancora tutti i kithkin, ma in Landa Tenebrosa questa sorta di "telepatia" condivisa è amplificata ed attraversata da un costante stato di paranoia e paura del prossimo. I Clachan, i villaggi protetti da basse mura, si sono trasformati in Doun, villaggi fortificati circondati da mura altissime, resistenti e costantemente pattugliate da sentinelle. I pochi contadini che si avventurano all'esterno del Doun sono sempre all'erta, portano con sé quanti più strumenti possibili per difendersi da eventuali attacchi, e talvolta falciano parte del raccolto prima del tempo per potersi liberare la visuale.

La magia kithkin in Landa Tenebrosa è ancora basata sulle antiche superstizioni (che vengono

tuttavia considerate una terrificante realtà), sull'utilizzo di polveri magiche e di magie di arresto o spostamento. Solitamente le streghe dei Doun utilizzano la magia blu e la magia bianca per creare potenti incantesimi, polveri o pozioni che impediscano ai nemici di nuocere, ma alcuni guerrieri dei Doun escono fuori dai loro villaggi armati di spade, torce e forconi utilizzando la magia bianca per difendersi e quella rossa per attaccare. Questo comportamento è spesso scoraggiato dagli stessi kithkin, poiché la Trama dei Pensieri trasmette ad un intero popolo le sensazioni amplificate di ogni singolo individuo che lo compone e dato che la vita dei kithkin più "coraggiosi" finisce di solito in maniera brutale, nessuno vuole percepire le ultime sensazioni dello sciocco che ha osato avventurarsi all'aperto per dare la caccia agli orrori della Landa Tenebrosa.

Merrow

I merrow sono i tritoni del piano e solitamente appaiono come umanoidi con lunghe code di pesce, grandi baffi che partono dal volto ed orecchie a forma di pinne. Queste creature sono ottimi commercianti, e pur non potendo mettere piede sulla terraferma, riescono a vendere i loro prodotti alle altre razze del piano (soprattutto i kithkin) utilizzando i fiumi.

La società merrow è divisa in banchi che permettono lo sviluppo di determinati tipi di commercio, ed ogni banco è comandato da un [Reejerey Merrow](#). Come, già detto, i merrow non possono vivere sulla terraferma, impossibilitati a camminarvi senza gambe, ma alcuni di loro ovviano a questo problema in due modi: il primo, meno crudele, è l'utilizzo della magia del volo, in cui i merrow sono davvero abili; il secondo è il controllo delle maree, che permette loro di deviare i corsi dei fiumi sulla terraferma, talvolta addirittura prosciugando il letto di un fiume per farlo scorrere da un'altra parte. C'è un unico luogo in cui i merrow (tranne i più coraggiosi) non mettono piede: i Meandri Oscuri. Questi sono luoghi difficilmente accessibili, dove le correnti non sono manipolabili e che solo i più esperti tuffatori possono sperare di raggiungere. Di solito i merrow sono ritenuti abili maghi, saggi studiosi, furbi mercanti ed agili ladri che si affidano alla saggezza delle parole piuttosto che al potere delle polveri. Sono socievoli verso le altre razze (tranne verso gli igniferi) ma anche molto competitivi sia tra di loro che nei confronti dei terricoli, perciò non è raro trovare tritoni che si cimentano in gare di vendita o che, furiosi per essere stati truffati, rubino ciò che è stato loro preso.

Dopo la Grande Aurora, anche i Merrow si trasformano radicalmente. Da creature pacifiche, illuminate, sagge e benevole, diventano criminali diabolici che passano il loro tempo a rubare oggetti preziosi alle altre razze. Se prima le "scuole" merrow si cimentavano in gare di vendita, ora si cimentano in gare di omicidio, furto ed altri crimini efferati, senza fare distinzioni tra razza, età o sesso. Se in Lorwyn i merrow correggevano i corsi dei fiumi cercando di non fare del male

alle altre creature, in Landa Tenebrosa il controllo delle maree è diventato un'arma di distruzione di massa, e più di un villaggio è stato sommerso da una improvvisa inondazione. Alcuni maghi merrow si sono specializzati nell'applicare dolore alle altre creature, e attraverso una particolare razza di sanguisughe, uccidono le vittime facendole avvizzire lentamente, osservandole mentre si contorcono e raccogliendo ossa e sanguisughe dopo che queste hanno finito il loro lavoro. I merrow hanno sviluppato un particolare accanimento nei confronti dei kithkin e degli elfi, curandosi ben poco dei boggart, che raramente si avvicinano ai fiumi, e talvolta stringendo delle alleanze con alcune cricche spiritelli per attirare le persone vicino ai fiumi, dove i merrow li affogheranno e deprederanno di qualunque oggetto prezioso avessero addosso. I cinerei invece sono un caso a parte: è raro che queste creature, le cui fiamme sono oggi la pallida imitazione di quelle degli igniferi, si avvicinino all'acqua abbastanza da farsi catturare da un merrow, e quando lo fanno sono di solito armati fino ai denti e pronti a riempire il primo tagliagole che incontrano di dolorose cicatrici. Questo non vuol dire che tra merrow e cinerei scorra buon sangue, ma semplicemente che le due razze preferiscono ignorarsi, attaccandosi solo quando sono certi di poter vincere. Nella Landa Tenebrosa, i Meandri Oscuri sono abitati dai merrow più subdoli e malefici, temuti persino dai banchi che nuotano in acque meno profonde, ma raramente si fanno vedere in superficie.

Boggart

Si dice che in Lorwyn non esistano due boggart uguali. Alcuni sono grassi, alcuni sottili, alcuni hanno le corna, alcuni hanno le zanne, alcuni sono verdi, alcuni sono viola, alcuni hanno le macchie, alcuni hanno le orecchie a punta, alcuni hanno teste simili a quelle delle capre, alcuni hanno la coda, e molti combinano alcune o tutte queste caratteristiche in un unico corpo. Questi goblin vivono prevalentemente nei pantani e sulle colline scoscese del piano, e sono creature egoiste guidate dall'edonismo e dal desiderio di auto-soddisfazione. Ciononostante, i boggart hanno una regola universale per non cadere nella totale anarchia: nessun oggetto o sensazione possono essere accumulate da un unico elemento, ma devono essere condivise con tutto il Cunicolo o almeno buona parte di esso. La pena per chi non rispetta questa regola è decisa dalla Zietta di turno, il capo del cunicolo, e di solito consiste nell'esilio. I Boggart sono estremamente fertili e credono nella reincarnazione, perciò non si pongono alcun problema ad uccidere altri loro simili dal momento che li faranno rinascere nel giro di pochi giorni o addirittura ore.

I boggart sono malvisti da praticamente ogni creatura del piano, ma sono gli elfi quelli che più di tutti disprezzano i buffi goblin. Il loro aspetto non è affatto conforme ai canoni di bellezza elfica, e questo è considerato un insulto alla natura da parte dei cacciatori delle foreste, i quali giustificano quindi in questo modo i loro frequenti massacri di boggart.

Quando la Grande Aurora trasforma Lorwyn in Landa Tenebrosa, i boggart cessano di essere imbroglioni fastidiosi e, divorati da un'eterna fame, diventano predoni animaleschi e violenti. I boggart di Landa Tenebrosa non sono più maliziosi, e non si possono definire malvagi, ma sono ugualmente brutali, violenti e pericolosi, poiché vivono solo per mangiare e consumare tutto ciò in cui si imbattono, biologico o meno che sia. Sono poco più che bestie, e la loro lingua è rudimentale. I boggart indossano armature frammentarie saccheggiate ai cadaveri delle altre razze, che a volte inchiodano ai loro stessi corpi e come le loro controparti di Lorwyn, queste creature hanno tutti forme e dimensioni differenti, anche se tendono ad apparire comunque più selvaggi e sinistri.

Igniferi/Cinerei

Gli Igniferi sono elementali simili per forma e dimensioni all'uomo. Vivono nelle montagne di Lorwyn e sono una razza appassionata di guerrieri e sciamani che trasformano le fiamme che bruciano sui loro corpi in armi da battaglia. Il loro aspetto li rende simili ad esseri umani fatti di liscia pietra nera con quattro dita per mano, teste decorate con forme aggraziate e fiamme che ricoprono la cima della testa, le articolazioni, e le spalle. Gli Igniferi sono in grado di controllare le loro fiamme, e in questo modo possono non solo indossare tessuti, ma anche interagire in modo sicuro con i non-Igniferi. Molti di loro vivono sul Monte Tanufel, la montagna sacra nelle cui profondità si dice riposi la Grande Fiamma, l'energia elementale che è presente nel corpo di ogni ignifero e dalla quale ognuno di loro deriva. Senza di essa, gli igniferi perderebbero buona parte del loro potere elementale e le loro fiamme diventerebbero più basse e fredde. Gli Igniferi sono nemici giurati degli elfi, che usano i loro servi Silvantropi per sopprimere le loro fiamme e confinarli nelle loro case di montagna.

Quando arriva la Grande Aurora, gli igniferi diventano cinerei. Come suggerisce il nome, essi perdono la loro capacità di far bruciare la propria fiamma ad un calore costante, e questo li porta a spegnersi letteralmente e a bramare il calore e le sensazioni che permettono alla fiamma di sopravvivere ancora un poco. Secondo la leggenda, la fonte delle fiamme interiori dei cinerei è stata rubata molto tempo fa da una creatura nota come "Estintrice", alla quale essi danno la caccia per poter tornare "sani". Non possedendo che pochi, frammentati ricordi della loro esistenza da igniferi, i cinerei non comprendono la propria natura come facevano un tempo, ma hanno capito che, in questo mondo oscuro, provocare sensazioni negative nelle altre creature è in grado di riscaldare letteralmente i loro cuori. I cinerei si nutrono di sofferenza, dolore, paura, angoscia, disagio ed altre sensazioni negative, e fanno il possibile per provarle nelle loro vittime, spesso e volentieri kithkin. Essendo collegati mentalmente dalla Trama dei Pensieri, i kithkin soffrono tutti insieme, e il dolore di uno si ripercuote su tutto il Doun, portando così più gioia nel cuore arido dei cinerei.

Anche gli elfi subiscono molto l'accanimento da parte dei cinerei. La missione degli elfi è del tutto opposta a quella dei cinerei, perciò è piuttosto facile per gli elementali portare sofferenza e sensazioni negative nei cuori dei Salvaincanti. Ferire un compagno o rovinare qualcosa che essi ritengono "bello", è il modo più semplice per far soffrire gli elfi, e i cinerei sono sempre lieti di farlo.

La maggior parte dei cinerei si considerano agenti del caos e della sofferenza, e vogliono costringere il mondo intero a soffrire tanto quanto loro seminando il caos e la distruzione in giro per la Landa Tenebrosa. Altri focolari di cinerei si sono fatti portatori di una missione al limite dell'assurdo, consistente nel catturare l'Estintrice ed obbligarla a ridar loro le fiamme ed utilizzare la sofferenza altrui soltanto per sopravvivere un altro giorno; altri ancora, i Baluginanti ([Mentore Corrosivo](#)), sono cinerei allo stremo, le cui fiamme (già rese deboli e fredde dalla Grande Aurora) si sono quasi esaurite. Questi cinerei non si fanno scrupoli a rubare le fiamme (e quindi la vita) ad altri cinerei pur di mantenere viva la loro fiamma, e questo è considerato un gesto malvagio persino tra i cinerei, i quali, pur godendosi la sofferenza delle altre razze, sono solidali tra di loro.

Elfi

Gli elfi di Lorwyn sono la razza dominante del piano e sono suprematisti razziali e brutali che nascondono la loro ferocia dietro una facciata di bellezza e raffinatezza. Sono ossessionati dall'attrazione fisica e credono che coloro che non soddisfano i loro standard di perfezione (comprese tutte le razze non elfiche) meritano di essere sterminate. Gli elfi di Lorwyn sono alti e magri, hanno un paio di corna simili a quelle degli arieti sulla testa e degli zoccoli al posto dei piedi, ed hanno una aspettativa di vita incredibilmente breve persino per gli standard umani: 30-40 anni.

Il comandante supremo di tutti i branchi di cacciatori è chiamato Taercenn, e il suo compito è appunto quello di dirigere le operazioni dei vari "branchi" (così si chiamano i gruppi di cacciatori elfici). A comandare effettivamente un branco è il Daen (come [Dwynen, Daen di Foglia Dorata](#)), il quale ha l'incarico di assistere i cacciatori durante la caccia ai malocchi, nome con cui si indicano i boggart e tutte quelle creature considerate brutte per gli standard elfici. Persino alcuni elfi sfregiati in battaglia o la cui bellezza è svanita in età avanzata sono considerati malocchi e possono essere uccisi dai branchi. Un cacciatore esperto specializzato nella caccia e nell'uccisione di Malocchi è chiamato "setacciatore".

Gli elfi che, per scelta o perché divenuti malocchi, non entrano a far parte di nessun branco sono sciamani chiamati rampicoltori, e si occupano di far crescere particolari piante che aumentano la forza fisica e l'obbedienza dei guerrieri del branco. Tuttavia chi non vuole diventare un rampicoltore o un setacciatore, può darsi alla macchia e diventare uno sfregiatore, ossia un criminale che viene pagato non per uccidere le sue vittime (di solito nobili o personaggi influenti), ma per sfigurarle rendendoli malocchi. Compagiono spesso negli intrighi politici nel ruolo di guardie del corpo, e sono soliti utilizzare particolari incantesimi detti Glamers che li facciano apparire più belli di quanto non siano in realtà. Gli Sfregiatori girano sempre con una coppia di armi: una lunga ed elegante lama ricurva chiamata Dant ed un Ewynn, un coltello piatto, adunco, e con la lama ricurva capace di strappare la carne e lasciare cicatrici profonde che difficilmente possono essere coperte. Le lame Dant ed Ewynn sono soprannominate dente ed artiglio.

Talvolta il modo più semplice per scalare la società elfica non è l'abilità nei Glamers o la possibilità di avere diversi Sfregiatori dalla propria parte, ma semplicemente avere un bell'aspetto. Un elfo di bell'aspetto è chiamato "perfetto", ed appartiene al rango più alto della società, tanto da potersi permettere di conversare allegramente con il re e la regina (elfi più che perfetti).

Al gradino più basso dell'alta società elfica (quindi sopra gli sfregiatori e i malocchi ma sotto i perfetti), troviamo gli impeccabili, elfi sì di bell'aspetto, ma non così belli da poter essere considerati "perfetti". Solitamente far parte della casta degli impeccabili è il modo migliore per fare la bella vita senza doversi guardare le spalle, a patto ovviamente di non fare un torto ai perfetti. È raro che gli impeccabili utilizzino gli sfregiatori come guardie del corpo, ma al contrario accade spesso che questa casta di criminali venga ingaggiata per svolgere un singolo lavoro. Basta un solo colpo di dente o artiglio, e anche il più bello dei perfetti si ritroverà a cadere in disgrazia.

Dopo la trasformazione di Lorwyn in Landa Tenebrosa, la posizione elfica nel mondo è radicalmente cambiata, e così ha fatto la loro società. Gli elfi, non più le creature più forti del piano ma anzi, le più svantaggiate, si sono dedicati a proteggere la poca bellezza che è rimasta nel mondo a qualunque costo, nascondendo quindi dietro una giustificazione di bene superiore il loro costante bisogno di eliminare tutto ciò che non corrisponde ai loro canoni di bellezza.

Riparati dietro le loro roccaforti arboree, gli elfi Salvaincanti dedicano le proprie vite a proteggere gli altri elfi e gli elementi di bellezza rimasti nel mondo, gli hallowheld. Un hallowheld può essere una pianta curativa coltivata dalle Mani dell'Alba, i guaritori elfici, un luogo particolare dove la luce del sole riesce a penetrare la coltre di nebbia, o semplicemente un'arma

o un oggetto ereditato da una persona cara.

Le caste spariscono, i Branchi continuano ad andare a caccia di malocchi (anche se il termine cade in disuso nella Landa Tenebrosa) e la solidarietà tra elfi diventa meno rara. Il soldato che torna a casa con una cicatrice dopo aver difeso il proprio hallowheld non è un reietto, ma un eroe, e come tale viene festeggiato.

—

Nelle puntate precedenti:

1. [Magic Historica: la prima fase dell'Invasione Phyrexiana](#)
2. [Magic Historica: la Congiunzione tra Rath e Dominaria](#)
3. [Magic Historica: Apocalisse!](#)
4. [Magic Historica: nuova terra, nuova storia](#)
5. [Magic Historica: l'Odissea di Kamahl](#)
6. [Magic Historica: intrighi e tradimenti a Città della Cabala](#)
7. [Magic Historica: la fine della Guerra del Mirari](#)
8. [Magic Historica Dossier: l'origine delle gilde di Ravnica](#)
9. [Magic Historica Dossier: la nascita dell'Innistrad moderno](#)
10. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
11. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
12. [Magic Historica Dossier: gli Eldrazi su Zendikar](#)

Riassunto delle stagioni precedenti

- [Magic Historica speciale: riassunto della prima stagione](#)
- [Magic Historica speciale: riassunto della seconda stagione](#)